

LA PRIMERA PELICULA INTERACTIVA PARA TU PC

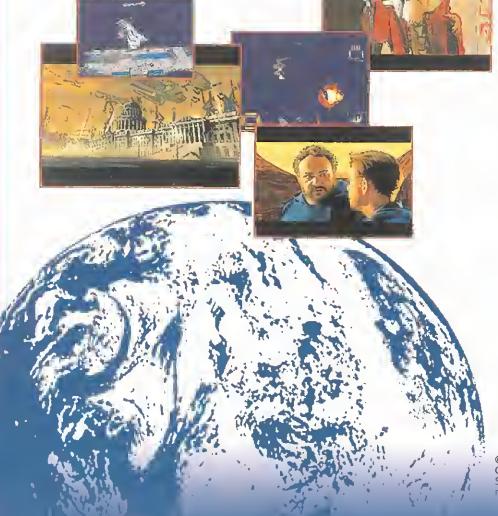
HATION AND ES

SIMULADOR

Adrenalina, romances, humor, peligro: Wing Commander III tiene todo esto y mucho más. Esta continuación del juego amplía las turbulentas crónicas de la guerra entre terrícolas y kilrathi. La escena final tiene lugar en uno de los mundos (la Tierra o Kilrah). Pero solamente tú puedes escribir el final...

- Entre los actores figuran Mark Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm McDowell, Tom Wilson, Jason Bernard y Ginger Allen.
- Interactúa con los personajes para controlar el argumento, las conversaciones y los finales.
- Banda sonora digital de 16 bits, además de soporte MIDI general y voces digitalizadas para los combates espaciales.
- Vista de carlinga invisible, sistema de navegación tridimensional, tecnología stealth, misiones rápidas y mucho más.
- Pilota cinco cazas de combate distintos con un armamento totalmente configurable.
- Juega directamente desde el CD más de tres horas de vídeo de acción en directo, además de docenas de horas de juego.











© 1994 ORIGIN Systems, Inc. Heart of the Tiger y Origin Interactive Movie son marcas registradas de ORIGIN System, Inc. Origin, We Create Worlds y Wing Commander son marcas registradas de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts. Pentium es una marca registrada de Intel Corporation.



MEGAJUEGO CYBERWAR

La que empezó "de película" -en otras palabras, «El cortador de césped»- puede acabar de una forma celestial. Y es que el dios virtual que han creado los programadores de SCI está haciendo milagros en nuestras ordenadores. Los CD-ROMs toman vida por nuestra alrededar para ofrecernos un programa que será muy difícil de superar, por la que todas sabemos..., "To que Dios ha hecho que nadie lo destruya..."



Los creadores de "Alone in the Dark» no se podían quedar quietos en el mismo sitio par mucha tiempa más. Y es que ésta es la principal razón por la que Frederick Raynal -el

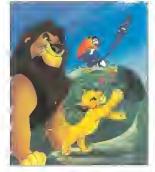
padre de la criatura- nos presenta «Little Big Adventure», una histaria futurista pratagonizada por un simpática persanaje.

REPORTAJE: SEGA MD 32X

Es narmal que la mayor parte de vosotros siempre pidáis más y más. Por eso queréis siempre más pragramas, más navedades, más noticias. Pera también una inmensa

mayoría de vosotros estáis deseanda descubrir nuevo hardware de entretenimiento. Par esta razón, y siguiendo con nuestra apuesta por la innavación tecnológica, os presentamas la que hemas llamado "la máxima potencia de juega", es decir, Sega MD 32X. Aquí tenéis la nueva creacián de de la firma japonesa, con su juego estrella y sus práximas lanzamientos.

THE LION KING



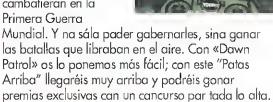
¿Qué podemos decir de esta última y maravillosa creación de la compañía Disney -¿cuando dejaremos de llamarla factoria?-, que no sepáis vosatros ya...? Además, seguro que ya habéis visto todos la película... Con todo, os diremos que aquí tenéis un camentaria crítica de este fantástica juega de película.

DONKEY KONG COUNTRY

Este muchachate empezá hacienda el mana can Maria y mira hasta dánde ha llegado a base de tirar barriles... Lo mejor de este juego es que nos lo posamas de maravilla viendo a un par de simias evolucionar delante de nuestra consalas. !Hala!, a hacer todos el mono...

DAWN PATROL





LARRY 6



¡Y ya van cinco! Parece mentira que este pequeño, cabezón y calvo personaje tenga tanta marcha en el cuerpa. Y para calma, puede can

que se crucen por su amorasa vida... En esta acasián Larry sabe que para "bailar con la más guapa" tiene que librarse de unas "estupendas feas". Pera es que no hay quien le pare. Y en parte gracias también a nuestras cansejas amarasas y nuestra quía de canducta caballeresca que as presentamos en este "destripe".

n inmenso ente cibernético se ha apoderodo de nuestros ordenodores y nuestros mentes. Se troto de un ser virtuol con coro de pocos omigos y de modoles un tonto desogrodobles. «CyberWor» es el nombre del juego, mejor dicho, del "megojuego" que protogonizo nuestro irreol omigo y con el que obrimos este nuevo número de Micromanío. Lo realidad virtual entro por nuestros sentidos en nuestros equipos informáticos hosto viojor o un outéntico infierno de occión. ¡Que Dios -y no nos referimos ol de «El cortodor de césped»nos pille confesodos!

como estomos o punto de comenzor un nuevo oño os ofrecemos reportojes sobre los máquinos que von o revolucionor el mercodo en los próximos meses. A sober, entre otros, CD-i y Sego 32X. Siempre opostomos por el nuevo hordwore de entretenimiento y éste es un ejemplo de nuestro firme promeso de estor ol frente de lo nuevo revolución técnico.

ero no sólo de hordwore y entornos virtuoles vive el hombre. El sexo es uno porte muy importante de nuestro vido..., y un 99% en lo vido de Larry. Personoje que descubre por fin el amor en uno nuevo oventuro que os oyudomos o terminor. Acompoñomos lo revisión de lo sexto correrío de Lorry con lo solución o «Robinson's Requiem» y un buen montón de oyudos poro emulor ol Borón Rojo en «Down Potrol». Hoy más: previews, comentorios de los juegos más explosivos del momento, micromonios..., ¡hosto el próximo mes!

6 ACTUALIDAD

Noticias, noticias y más noticias. En definitiva, la más rabiosa actualidad.

10 ORIGIN

Fuimas la única revista españala en visitar la sede de la famasa compañía americana, para cantaras cómo trabajan y desvelaras algunas sarpresas.

14 PREVIEWS

Qué as parecen estas títulas: «Ecstatica», «Magic Carpet» o «Transpart Tycoan»...

18 CD-i

Es la última creación de la compañía olemana Philips. ¡Tada una máquina de jugar!

20 PREVIEWS

Las que más destacan son sin duda «Kyrandia 3», «Ecstatica» y «Novastorm».

24 TECNOMANÍAS

Ya sabéis que os ponemos siempre al día de las "casas" técnicas que pasan par nuestras manos.

26 MANIACOS DEL CALABOZO

Fieles a la cita con nuestros compañeros de mazmorras, ni el misma Ferhergón falla.

27 PUNTO DE MIRA

Nunca está de más echar un vistazo crítico a las juegos que se lo merecen.

32 ARTISTAS INTERACTIVOS

La moda se centra en realizar música para CD-ROM. Aquí tenéis a sus campositares.

36 MICROMANÍAS

En esta acasión nos ponemos más serios que nunca...

42 PUNTO DE MIRA

Y la opinián de nuestras expertos comentonda a la grande, entre otros: «Colanizatian», «Quarantine», «EårthWarm Jim», «Doom 2», «Cyclemania», «Pitfall», «Bugsy 2», «P.C. Fútbol 3.0»

60 ROBINSON'S REQUIEM

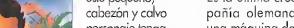
Con este Patas Arriba sabremos lo que es ser un nautrago.

CARGADORES Y CÓDIGO SECRETO

Soluciones fáciles para vuestras profundas dudas.

72 PANORAMA

Y cama siempre, despedimas la función con música y cine.



tadas las mujeres

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente Maria Andrino Consejero Delegado José I. Gómez-Centurión Subdirectores Generales Domingo Gómez, Amaho Gómez Director Dorningo Gómez Subdirectora Cristina M Fernández Director de Arte Jesús Caldeiro Diseño y Autoedición Carmen Santamaria, Pilar Cazorla (Ayudante) Redactor Jefe Javier de la Guardia Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Guitierrez Redacción Oscar Santos, Margarita F. Montijano, Carmelo Sánchez, José C. Romero (Traducciones) Secretaria de Redacción Laura González Directora Comercial Maria C. Perera. Coordinación de Producción Lola Blanco. Departamento de Sistemas. Javier del Val.

Fotógrafo Pablo Abollado Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania) Colaboradores Enrique Ricart, Toni Verdu, Fernando Herrera, Pedro J., Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernandez, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente

Redacción y Publicidad C/De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastian de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax. 654 86 92

Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km 11,200 28022 Madnd Tel 747 33 33 Distribución y Suscripciones HOBBY PRESS, S.A. Tel 654 81 99. 5.5. de los Reyes Madnd Transporte Boyaca Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

















SCI Disponible: PC CD-ROM En preparación: MAC CD-ROM, CD 32, SONY **PLAYSTATION ARCADE/AVENTURA**

caballo entre el cine y el juego, la adaptación al ordenador de «The Lawnmower Man» fue un programa que causó bastante revuelo. Era la primera vez que un juego hacía un uso extensivo de técnicas de render a lo largo y oncho de su desarrollo, con unos resultados bastante espectaculares. Sin embargo, todos notábamos que a aquel estupendo CD le faltaba algo... Quizá más acción, quizá una paleta que le diera más vistosidad..., es dificil afirmar el qué. Pero ya desde el mismo momento de su aporición, SCI anunció que era tan sólo el inicio de una trilogía basada en la películo, que tendría su continuación con la segunda parte de la misma, en el cine, y con más y mejores juegos.

El nuevo film aún no está acabodo. Pero el nuevo programa, sí. No se basa en el cine, pero recoge toda su esencia. Una depurada técnica que ofrece al espectador y/o usuario unas espectaculares imágenes, difícilmente comparables a cualquier otro juego.

«The Lawnmower Man», el juego, finalizaba en el momento en que Angelo, el moderno Frankenstein, rescataba de la muerte, por los pelos, a Carla y Peter. Pero Angelo notaba que no todo se había resuelto satisfactoriamente...

"La red está colapsada... Algo ocurre. Todo debería haber vuelto a la normalidad, pero no es así. No entiendo lo que puede suceder, las conexiones están limpias o..., tal vez no. ¿Qué es lo que pasa? ¿Es posible que...? No, debo desechar tal idea. Es imposible. ¡Yo le vi morir! (...) Tiene que ser él, no existe otra explicación pero, ¿cómo ha vuelto? Si estoy en lo cierto, todo el sistema está en peligro. Quizá todos nosotros. Volver allí me causa terror, pero me temo que no hay más remedio. Es muy posible que no vuelva mas, ¿realmente se puede morir en una existencia alternativa...?

Quizá alguien lea algún día estas líneas. Si es así, estad prevenidos. Él sigue vivo.

Lawrence Angelo"

UNO NO BASTA

a enorme extensión de un programa como «The Lawnmower Man» obligó a SCI a introducir el código del juego en un CD. Sin embargo, no les gustan los retos sencillos. O eso debemos suponer al contemplar lo que "Cyberwar" ofrece en su lujosa presentación: ni más ni me-

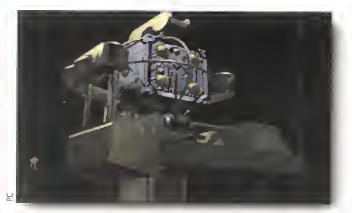
mismo Angelo. Y sigue vivo... La guerra no ha finalizado y Lawrence Ange-

lo lo sabe. Las intrincadas redes ciberespaciales esconden un secreto ce-

losamente guardado. Pero ya no hay vuelta atrás. Esta vez es a muerte..







Lógica e ingenio. Dos importantes armas con las que acabar con las trampas colocadas por Jobe será algo muy sencillo.



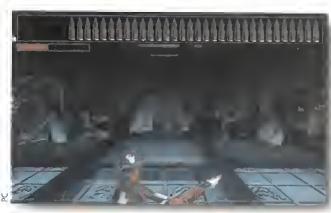
Buenos reflejos, nervios de acero y capacidad de reacción son indispensables en determinadas fases, como el "Circuit Citie"



Los viejos enemigos que aparecían en «The Lawnmower Man» también encuentran su hueco en la nueva versión 1.5 del mismo.



El retorcido sentido del humor de Jobe se pone de manifiesto en los momentos más insospechados. Contemplad la leyenda del cartel...



Si quereis saber lo que es el miedo, os presentamos a Bernie, salido de la mente de Jobe, para dar buena cuenta de Angelo.

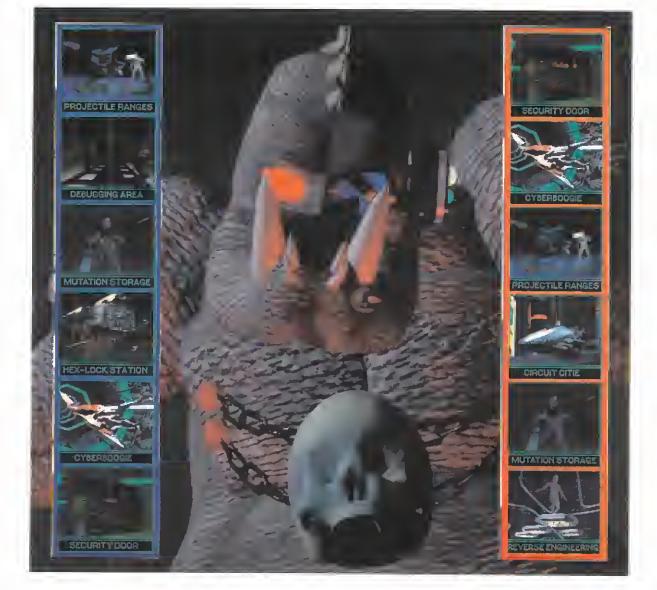


Fijaos bien donde ponéis los pies. Un paso en falso puede ser fatal. Por cierto, ¿cual sera la lógica de este nivel, si es que existe?

nas que tres CDs -sí, sálo poro el juega-, mós uno en el que se incluye la bando sonara integro del mismo. El buen comienza que supone este hecho sólo sugiere lo sotisfocción que el usuorio siente ol jugar por vez primera con «Cyberwar».

"Lo ho hecha. Pero, ¿cóma? Ha creodo de la nodo un munda. Y ho sido sutil y astuto como para permitirme entror en él. Lo ho dividido en tres secciones, en lo que yo creío uno forma onórquico, mos veo que na es osí. Toda encierro uno retorcido lágico, pero ¿cuál? (...) Estó jugando, lo se. Está jugondo conmiga. Eso porece divertirle y hologor su descomunal ego. Tenga que vencerle en su propio terreno y sobe que na es fócil. (...) Hosto ohara he descubierta seis juegas en lo primera sección, que me abligo o repetir hosto sentirme agatodo. ¿Qué me espero más adelonte? ¿Qué, Dias mío? (...)"

SCI ha estructurada el juego como diversas secciones de un mini universo virtual, en el que distintos puzzles lágicas, secuencias de arcode y hobilidad configuron un entramodo lo suficientemente diverso como poro abligar ol jugodor o sentorse delonte de lo pontallo duronte largos períodos de tiempo -creednos, la hemos sufrido en nuestras propios cornes-. En total, los tres CDs encierran nueve foses distintas, olgunos de las cuoles se repiten, oumentonda el nivel de dificultad un poco cado vez, o medido que ovonzo-



mos en el juego. Estos nueve juegos san: "CyberBoogie", uno recreoción infinitomente mejarodo del yo vista en «The Lownmower Mon»; "Prajectile Ronges", uno diobólico versión de los duelos del solvoje oeste, con unos pode-

rasos coñanes como protagonistas; "Circuit Citie", un peligroso viaje o borda de uno cibermoto, recarriendo lo ciudod creada por Jabe; "Mutotian Storoge", uno pruebo en que la observocián y las reflejos serón puestos a pruebo; "Reverse Engineering", un desofío brutol o lo lágico; "Security Door", dande vorias puzzles pondrón o pruebo nuestro copacidod de abservoción; "Debugging Areo", un enrevesado loberinto en el que el sentido de la

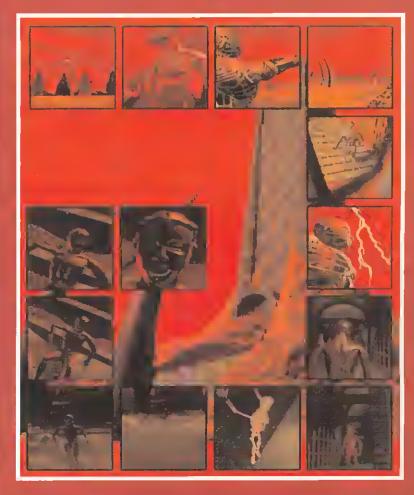
orientoción nas solvaró de una muerte seguro; "Hex Lack Stotion", uno pruebo de tronsición, en lo que deberemos demastror que no hemos llegado hosto allí por cosualidad y "Robot Control", un juego muy porecida o atro yo visto en el primer progromo, aunque aumentonda su dificultod.

REALIDAD VIRTUAL, MÁS Y MEJOR

ún no se como ho podida llegor hosto aquí. Su en-A loquecido mente es más paderoso a codo mamento que paso. ¿Cuánto quedo todavío par delonte? (...) ¡Bernie! Hosto ha boutizoda a sus crioturos virtuales. He de reconacer que posee sentido del humor. Un negro y retorcido sentido del humor. (...) No se coma, pero ha resucitodo o Rasco, o Jake y ol podre Mckee o, ol menas, o sus representocianes virtuales. (...) No me lo pueda creer, está usonda mis propios algoritmos poro tenderme trompas y crear obstóculos. Quizó eso me de uno ventojo que él desconoce..."

La técnica de desarrollo mediante "3D Studio" usodo en «The Lownmawer Mon», ho sida reutilizado y mejorado infinitamente, en su poso pasterior al PC. Lo poleto utilizado ohora en «Cyberwor» exploto ol móxima los 256 colores, ol tiempo que oumento lo vistasidod de lo occión grocios a lo velacidod del juega. Sin embargo, hoy que decir que de esta tombién tiene la →





No sobemos si uno existencio en el munda virtuol, se puede comporar con lo del universo reol. Pero si sabemas que las atroces muertes de «Cyberwor» es dificil compororlas can cuolquier atro coso.

Coda pruebo, codo puzzle, tiene preporada una animacián especial pora el desafartunodo instante en que no lagremas dar can lo clove correcto que nos permito ovonzor en el Juega. ¡Y qué animociones!

La más sabresaliente de tados es, sin duda, la que representa el instante finol de Angelo, en lo que se le observa descender al porticulor y cibernético infierno creodo por Jobe. Esto secuencia es, pese o su bellezo, lo que menas gonos tendremos de ver, pero lo que más o menudo oparecerá -creednos, hoy foses en las que el mínimo error nos costorá muy caro-.

Sin emborgo, no sobemos si pora panernas las cosos más fóciles, o por uno complejidod excesivo en lo programación, los posos poro resalver algunas de los niveles san siempre idénticas. Aleatoriomente, ton sála se produce lo presentocián de los foses, de tres en tres. Pero las escenorias no se generon, sino que se reproducen desde la yo estructurodo en el código del progromo, menos en uno acasión. Lo fose "Debugging Area" produce un loberinto diferente en codo partido.

Bien, una de nueve na es demosiodo. Podrío ser mucha peor -¿seguro?-.



dad, cama requerimienta mínima del sistema.

Es muy pasible que penséis que «Cyberwar» puede limitar bastante su mercada can requerimientas de este tipa, sin embarga, as pademas asegurar que es absalutamente necesaria para sacarle el juga al pragrama. Un lectar de velacidad simple na podria maver tadas las gráficas de «Cyberwar», ni presentar esas espectaculares animacianes que pasee -pese a la resalución en 320x200-, can una calidad suficiente en las mismas.

CALIDAD INSUPERABLE

era este pequeña handicap, queda campensada can el resta de la que «Cyberwar» afrece. Empezanda par una altísima jugabilidad. Al igual que su predecesar, tan sála utiliza cinca teclas de cantral -can alternativa

de unas cuantas partidas de entrenamienta para cagerle el tranquilla, recardanda algunas mavimientas sencillas.

"¿Será esta el final del camina? La última canexián que hice en el terminal me indicaba que las tres seccianes habían sida campletadas, pera parece que tadavía me queda alga. (...) Na se que puede ser esa que se levanta frente a mí, aunque después de encan-trarme en el "cyberbaagie" can el manstrua, cara a cara, ya nada me asusta. Esa sála puede ser el chip Omega, nada más. Pera, ese ruida..., ¿qué es ese ruida? ¡Dias mía, na puede ser! ¡Es...!

MUNDO V.R. FINALIZADO POR EL USUARIO.

CONEXIÓN TERMINADA. FIN DE IMPRESIÓN.

F.D.L.

NUESTRA OPINIÓN

«Cyberwar» såla puede ser calificada de maravilla ante la ingente cantidad de animaciones espectaculares, una calidad gráfica saberbia, banda sanara explasiva y jugabilidad y adiccián brutales.

La preocupación de SCI por abtener un praducta realista les ha llevada al extrema de utilizar el misma madela del "CiberJabe", generado par ardenadar, que se utilizá en la pelicula de «The Lawnmawer Man», pera datas como este san meramente anecdáticas ante el juego vista de manera global. Prácticamente no hay nada a la que se pueda sacar un defecta. Ni siquiera en el temida momenta en que Jabe, a cualquier atra enemigo u abstácula acaban par echar par tierra nuestras ilusianes. Cantemplad la escena de la muerte y os darêis cuenta, tan sála can esa, de que para SCI el juego es algo muy seria.

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	94
SONIDO	94
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	RO

¿Sa paeda decir que tado? Sagura qua se puede decir. La calidad tácnica da «Cybar-war» es casi insuperable.

Morir es muy fácil. Tal vez más de una simple vida habría arre-glada las cosas. Por la manes

MEITELLARGERESIER

VERSIÓN CO-ROM

Con Voces en Caste land

T H E O D 4 5 5 E 4 E O O T T O U E 5







Distributed por

OCEAN SOFTWARE PRESENTA INFERNO THE ODISSEY CONTINUES UN JUEGO DE CIEN-CIA-FICCION DE ENORME PROFUNDIDAO E IMPRESIONANTES GRAFICOS, CONCEPTO DISENO Y PROGRAMACION DEL JUEGO POR DIGITAL IMAGE DESIGN, MUSICA DISENADA POR A.S.F. PRODUCIDO POR CCEAN SOFTWARE LIMITED. ©1994 OCEAN SOFTWARE LIMITED, INFER-NO THE ODISSEY CONTINUES ES UNA MARGA REGISTRADA DE OCEAN SOFTWARE LTD,

actualidad

Acid House

¿Juega el canciller Kohl con ovejas renderizadas?

Desde hace meses la noticia se ha extendido como un reguero de pólvora. El Wonderbra está a punto de llegar a nuestro país. Alegría y alborozo en las almas de media España. A los que sigan con fruición los noticiarios, que han sido, curiosamente, los más interesados en el tema, no les pillará de sorpresa. Otros se estarán preguntando qué es eso del Wonder-como-se-llame.

Descompongamos la palabra: "Wonder", literalmente, significa maravilla, prodigio, milagro... "Bra", es, simplemente, sostén. Ergo, hablamos pues del "sostén maravilloso" o, en su defecto, "milagroso". ¿Qué se debe entender por esto? Que nadie se escandalice, los niños pequeños no han de irse a la cama ni el que suscribe se ha convertido en un competidor para los sexólogos. Nada más lejos de mi humilde intención. Pero es sorprendente. El "Wonderbra" -y esto no es una invención, sino un slogan- "centra, levanta y da volumen". Muchas mujeres estarán locas de contentas. Muchos hombres estarán locos de contentos. El genio de la publicidad que haya ideado semejante frase debe guardar cierto parentesco, supongo, con aquel otro genio maravilloso que en su hábil discurrir sentenció "limpia, fija y da esplendor", como lema de la Real Academia Española. Todos estamos de acuerdo en que la publicídad es capaz de vender neveras en el polo norte, y está más que claro que el "Wonderbra" se venderá como rosquillas. Pero, ¿qué es el "Wonderbra"? ¿Un sujetador diseñado por ingenieros de la Universidad de Minessota, compuesto por extraños mecanismos de alta tecnología? ¿Cómo es capaz de operar el milagro que promete? ¿Es efectivo? Y, sí lo es, ¿qué?

En definitiva, no viene a ser más que un invento que es todo apariencia y en esencia, resulta ser más falso que Judas. Lo verás, pero no lo disfrutarás. Por la simple razón de que la realidad es muy distinta. Como la publicidad. Nos hemos vuelto manipulables. Más falsos que Judas... ¿Cuántos juegos nos han vendido como la última maravilla, y han resultado ser decepcionantes? Veamos el claro ejemplo del CD-ROM. Hasta hace muy poco y, aunque sigue ocurriendo, parece que los casos se van reduciendo, todos eran adaptaciones de viejas glorias. ¿Qué aportaban de nuevo? Nada. Algunos productores, unos zorros ellos, en una argucia maquiavélica encuentran la solución perfecta para dar gato por liebre: "Incluyamos una intro maravillosa, apabullante, con gráficos renderizados, audio digital...". Y luego, resulta ser un "Wonderbra" cibernético.

Imaginad la escena en la tienda: '

- -"Verá, es que yo creía que la versión CD era diferente"
- -"No, chico, esto no es una versión en CD, es un "CD-bra" que realza la calidad de tu equipo. Lo de los palotes jugando al tenis es anecdótico".
- -"Ya, pero lo que yo quería era un buen juego".
- ·"Verás, ahora sólo vendemos esto. Lo siento, pero pasados cinco minutos de la venta no se devuelve el dinero...

De hecho, muchos juegos que aparecieron años ha para viejas máquinas -CBS Coleco Vision, Atari 2600 y similares- eran mucho más honrados con el usuarío. Realmente, hoy dan risa, pero en aquel entonces nos lo vendían como una maravilla..., ¡y lo eran! Pero que hoy día nos den el mismo juego de hace cinco años, y nos intenten hacer creer que estamos ante la revolución del síglo...

Quizá estemos equivocados. Es muy posible que ya no quede nada por inventar. Sólo añadir piezas al "Wonderbra" - jy tiene más de treinta y siete!-. Sólo repetir el mismo programa una y otra vez en CD ROM.

¡Vaya!, y si, después de todo, lo único verdadero es el "Wonderbra", ¿lo incluirá la Real Academia como

voz en su diccionario?



RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A :



Pº SANTA MARÍA DE LA CABEZA,1. 28045 MADRID.

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA

P.V.P: 1290 PTS. ¡¡ESTE MES PUEDES CONSEGUIRLO POR SOLO 10.200!!

> Sí, deseo recibir contra reembolso el juego **«CYBERWAR» VERSION CD-ROM**

al precio de 10.200 pesetas. (más 250 pts. de gastos de envío).

NOMBRE Y APELLIDOS:	
DIRECCIÓN :	
Pablación:	
PROVINCIA:	C.P:
TFNO:	Nº. CLIENTE:

BMG entra en juego









MG es una compañía de discos, conocida a nivel mundial, cuyo nombre empezarà a sonar desde ahora, y de manera insistente, en el mundo del ocio electrónico.

Su reciente implantación como empresa editora de software, comienza con la distribución de productos de compañías como ION, Rocket Science Games y Crystal Dynamics. De estos últimos, por ejemplo, seguro que todos recordamos un titulo tan espléndido como «The Horde». Su andadura acaba de comenzar en España, junto a Erbe Software, donde nos hicieron participes de sus planes para los próximos meses.

Cada una de las tres compañías mencionadas anteriormente ha realizado una fortísima apuesta para el futuro, con productos en CD -en versiones para diferentes máquinas como 3DO, Mega CD o PC-, y se encuentran desarrollando juegos cuya espectacularidad alcanza lo que podéis ver en estas imágenes.

ION es conocida por sus productos multimedia para Mac y PC. Uno de los primeros en aparecer en España será el «HeadCondy», una fontasia psicodélico-musical cuyo principal atractivo es lo intervención en su desarrollo del polifacético Brian Eno, y que podéis encontrar en este mismo número,

Crystal Dynamics, por su parte, es una de las compañías con más titulos desarrollados para 3DO. Sin embargo, su curriculum en el mundo del PC también es considerable. «Star Control II», «Total Eclipse» y «Off World Interceptor», para 3DO, son sus más inmediatos proyectos en desarrollo, manteniendo también abiertas sus expectativas para las máquinas de Sega y Nintendo.

Rocket Science es, quizó y pese a ser casi una desconocida en nuestro pais, la que presenta unos productos más impactantes. «Cadillacs & Dinosaurs» y «Loadstar» poseen una calidad altisima. Para que os hagáis una idea, este último se está desarrollando sobre hardware Silicon Graphics, y cuenta con la participación de actores reales, como el popular Ned Beatty. En principio, los juegos de Rocket aparecerán pora Mega CD y PC CD ROM, pero la compañía no descarta nuevas máquinas como PlayStation en sus previsiones de futuro.

Otro paso adelante **Goldstar 3D0**

oldstar U.S.A., Inc. ha anuncia-do el lanzamiento de un nuevo modelo de 3DO, que estará disponible en el mercado norteamericano es-



tas mismas navidades. Trip Hawkins, presidente de The 3DO Company, ha manifestado que la aparición de este nuevo lector de Goldstar supone un nuevo paso en el cumplimiento de los objetivos que se marcó al fundar su empresa, "ofrecer al consumidor una amplia variedad de productos basados en una tecnología standard".

El 3DO de Goldstar viene así a unirse a los modelos ya existentes desarrollados par Panasonic y Sanyo, y muy pronto aparecerá también la tarjeta que Creative Labs ha diseñado para su instalación en PC, y reproducción de juegos 3DO.

La maquina de Goldstar aparecerá en el mercado acompañado de dos títulos estrella en este formato: «Shock Wave» y «Putt-Putt Joins the Parade». El precio con el que se prevé aporezca estas navidades oscilará en torno a los 400\$ como máximo. Una considerable reducción con respecto a los primeros números barajados cuando Panasonic lanzó su 3DO.

El búho alza el vuelo «Victoriana»

PSYGNOSIS

En preparación: PC







ras el éxito de «Innocent Until Caught», y en pleno desarrollo de su continuación, «Innocent 2: Presumed Guilty», el equipo de programación Divide By Zero no se duerme en los loureles y ha aumentado su reducida formación original, hasta un total de dieciséis personas, para el diseño de una nueva aventura. Su titulo, «Victoriana».

«Victoriana» es la primera colaboración con gente venida de la industria del cine, como Alastair Graham, colaborador de Disney en varios trabajos y en el nuevo pra-yecto de la fábrica de sueños del tío Walt, «The Legend of Fa Mulan». Mr. Graham es el principal respansable en el diseño de personajes de «Victoriana».

El diseño del juego utiliza técnicas combinadas de digitalización de gráficos diseñados a mano, con retoques manuales posteriores sobre el ordenador, para conseguir animaciones lo más realistas y fluidas posibles. Actualmente, se especula con una cifra más allá de los 2000 cuadros para los movimientos, tenienda en cuenta, además, que «Victoriana» aparecerá en SVGA, a 640x480 pixels de resolución. La consecuencia es el desarrollo de nuevas técnicas de compresión, con las que conseguir introducir en el menor espacio posible la mayor cantidad de código.

"Victoriana" no estará listo hasta, al menos, febrero del 95.

La magia de los reyes de la animación llega al PC

Virgin y Disney

ras el exitoso paso por el mundo de las consolas de «Aladdin», y la recién estrenada andadura por el mismo de «El Rey León», el PC es ahora el beneficiado de la magia de la unión entre los reyes de la animación, y una de las más impor-tantes compañías de software, Virgin Interactive Entertainment.

«Aladdin» y «El Rey León» tienen previsto su lanzamiento en Inglaterra a finales del mes de noviembre, y suponemos que su llegada a nuestro país no se retrasará demasiado. Es muy posible que, mientras estáis leyendo estas líneas, ambos juegos estén a punto de salir a la calle.

Los dos títulos son unos supremos representantes del género de plataformas, un campo en el que las compañías de software se han introducido en el PC con designal fortuna.

No son muchos los juegos de este género que hayan llegado a obtener un gran éxito, o conseguido una aceptable calidad en su adaptación el ordenador. Sin embarga, las versianes -no finalizadas- de las mismos que hemos tenido la oportunidad de contemplar san sorprendentes. Excelentes animaciones, múltiples planos de scroll de movimientos suaves, genial banda sonora, gráficos detallados y preciosistas..., un cúmulo de aciertos que pueden hacer de estos juegos los mejores de su género, en el PC.

Los que ya conozcáis las versiones de consola, podréis comprobar por las imágenes, como «Aladdin» ha sido adaptado a partir de la versión Mega Drive, mientras que «El Rey León» es idéntico a las dos

aparecidas en formato consola.

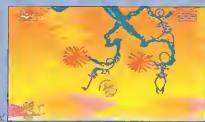
Poco, o nada, se puede cantar de los argumentos de ambos, que ya no se sepa. Por tanto, lo que os recomendamos es que contempléis las imágenes exclusivas de los dos productos, que os presentamos aquí, como aperitivo de un análisis más exhaustivo en los próximos números de la revista.



















FLASH

-Ya se ha dado a conocer oficialmente la llegada de Electronic Arts, como tal empresa, a nuestro país, a través del acuerdo por el que adquiere la distribuidora que se ocupa de sus productos desde hace diez años, DroSoft. Esta adquisición es parte del plan de expansión de E.A. en toda Europa, tras su asentamiento en Francia y Alemania, hace dos años. Sin embargo, diremos para los más curiosos que los detalles económicos del acuerdo no se han llegado a revelar.

-Otra noticia importante referente a la distribución de software en España es que los productos de Domark aparecerán a partir de ahora con el sello de Proein, S.A. Esta empresa se ha hecho recientemente con los derechos para la distribución y soporte, exclusivos de los luegos de Domark en nuestro país, tras unas largas y duras negociaciones con la conocida compañía de software.

-Acclaim Entertainment, responsable de productos como «Mortal Kombat II», entra en el mundo del CD ROM -PC y Mac- con la distribución de productos de Digital Pictures para este formato. Esta compañía, conocida por juegos para Mega CD como «Ground Zero Texas» o «Night Trap», tiene previsto comenzar su debut con cuatro titulos: «Supreme Warrior», «Corpse Killer», «Slam City with Scottie Pippen» y «Kids on Site». Además, Digital Pictures planea continuar en el mercado de las consolas, con productos para la nueva máquina de Sega, el MD 32X.

-Sensible Software anda dando los últimos retoques a «Sensible Golf», la nueva incursión de los chicos de «Cannon Fodder» y «Sensible Soccer» en el aposionante mundo de los deportes. Aunque aún no se sabe casi nada del juego, podemos suponer que eso de darle al palo y la pelota con unos muñecos tan divertidos -y pequeños- como los que aparecían en los juegos antes mencionados, debe ser toda una experiencia.

-Más de Acclaim. Embarcados en la aventura de las nuevas máquinas -Saturn, Ultra 64 y PlayStation-, ya se sabe que la compañía se unirá en breve a Rare, DMA e Iguana, en la producción de software, primero a nivel de recreativas, y más tarde en formatos domésticos. El juego en el que se encuentran trabajando, basado en la placa de recreativa de Ultra 64 es, ni más ni menos, que «Mortal Kombat III». ¡Sangre en imagen renderizada!

-Desde el 28 de octubre y hasta el 28 de diciembre, día en que se celebrara la gran final en los salones Gran Vía 51 de Madrid, está en proceso un campeonato basado en la nueva máquina de Capcom, «Dark Stalkers». Para la final ya se han clasificado 128 jugadores. El primer premio consistirá en un troteo, una chaqueta de Capcom, cartuchos de Super Nintendo y Game Boy, una bolsa, una camiseta y un poster.

-«All New World of Lemmigs» es el título elegido por Psygnosis para la última -y ¿definitiva?- entrega de los graciosos y alocados seres creados por la compañía británica. Nuevos controles, mayor adicción -si cabe- y una diversión a prueba de bomba son sus principales características. En breve, en nuestro país, distribuido por DroSoft.

Helicópteros en pie de guerra **«Apache»**



DIGITAL INTEGRATION En preparación:PC CD ROM

ras la aparición de «Comanche: Maximun Overkill», el campo de los simuladores se había puesto muy cuesta arriba, para que una compañía se atreviera a lanzar un producto similar, de calidad contrastada.

Digital Integration ha asumido el desafío y se encuentra en pleno desarrollo de «Apache», un CD que aparecerá, probablemente, a finales de febrero del 95.

El equipo de Digital Integration no está compuesto únicamente por programadores, grafistas, músicos, etc., sino

que han contado con un considerable apoyo por parte de expertos en temas como aviónica, ingeniería y pilotos de la RAF, a la hora de diseñar el juego. Tal es la preocupación por parte de la compañía en ofrecer productos de una calidad sobresaliente, que tan sólo lanzan un juega al año.

«Apache» promete ofrecer acción a raudales, unos efectos visuales impresionantes y una larga vida de juego para los usuarios, tanto novatos como expertos en temas de simuladores.

Álgunos detalles que pueden dar idea de la calidad que poseerá el programa, pasan por los requerimientos técnicos, aconsejándose su uso en un 486 DX como mínimo, manteniendo una compatibilidad total con Pentium. Además, se asegura que la opción de múltiples jugadores estará contemplada.

Cuando los dinosaurios dominaban la tierra...



CORE DESIGN ■En preparación: PC, PC CD ROM

a última locura de Core tiene como escenario nuevamente -tras «Chuck Rock» y su segunda parte, «Son of Chuck»- la edad de piedra. «BC Racers» es un trepidante arcade de carreras prehistóricas, para uno o dos jugadores, en los que a lomos de una potente "troncomotocicleta", recorreremos más de ocho circuitos compitiendo en treinta y dos carreras distintas. Nuestro protagonista, Cliff, acude a la competición convocada por el excéntrico millonario y playboy, Rockafella, con el objetivo de alcanzar la gloria y hacerse con la ultramoderna «BoulderDashBike». Pero su más encarnizado enemigo, Sid Viscous, más otros once terribles rivales, no piensan darle tregua. «BC Racers» utiliza una perspectiva en primera persona, modificable en distintos ángulos de cámara, y la acción transcurre en un entorno 3D, plagado de texturas de gran calidad.

Una bistoria con futuro

1983 fue un año clare en la bistoria de los videojnegos. Robert y Richard Garriott, junto con su padre Owen Garriott y un amigo llamado Charies Bueche, fundaron Origin. Este fue el punto de partida de una compañía que ha crecido arropada por dos grandes pllares: la serie "Ultima" y la familia "Wing Commander".

La primera, es sin duda, una de las series más emblemáticas del software de entretenimiento. Con Richard Garriot al frente, asumlendo la personalidad de Lord British, el primer juego de la serie realizado para ordenadores de 8 bits, marcó la pauta de un género que ha alcanzado una difusión insospechada en aquei momento, los juegos de roi.

Cbris Roberts, es otro de los grandes nombres de Origin. Sn vinculación a la compañía se produce en el año 1987, cuando ya era un prestigioso y popular programador, y tras ocuparse de la dirección de diferentes equipos en ia primarera de 1989 se convierte en ei responsable de «Wing Commander», toda una superproducción que confirma otra de las constantes de Origin, es decir la apuesta tecnológica: Wing Commander significó un nuevo estándar en los videojnegos en un momento en que el PC era considerado prioritariamente como una máquina para trabojor,

En 1992, se produce otro gran acontecimiento en la bistoria de Origin. Electronic Arts entra en escena y ambas compañías se nnen. creando una superestructura basada en la calidad de los desarrollos de Origin y la experiencia a nivel de producción y marketing de Electronic Arts.

Actualmente al frente de Origin se sitúa un experimentado grupo de directiros, encabezado por Richard Garriott, qulen además de ejercer como director de desarrollo, es el vicepresidente senior de la compañia, y Chris Roberts, como vicepresidente y productor ejecutiro. Junto a ellos, Marten Davles -ricepresidente y responsable dei årea comercial–. Jennie Evans, -directora de marketing-. Warren Spector y Andy Hollis -nombres muy populares entre los incondicionales de los rideojuegos y actuales productores senior -. completan el recorrido por el staff directiro de Origin.

MICROMANÍA VISITA EL CUARTEL GENERAL DE ORIGIN EN TEXAS

ORBIGHT V



Creadores de mundos



CON MOTIVO OE LA PRESENTACIÓN OFICIAL OE «WING COMMANDER 3», UNA ESCOGIDA REPRESENTACIÓN DE LA PRENSA EUROPEA SE DIO CITA HACE UNOS DÍAS EN AUSTIN, LA CIUDAD DONDE SE ENCUENTRA LA SEDE CENTRAL DE ORIGIN. MICROMANÍA ESTUVO ALLÍ Y EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS OS CONTAMOS CUANTO OCURRIÓ EN ESTE INTENSO VIAJE REPLETO DE SDRPRESAS. UNA OCASIÓN ÚNICA PARA MOSTRAROS DE PRIMERA MANO CÓMO FUNCIONA UNA GRAN COMPAÑÍA Y CAMINAR JUNTOS, EN RIGUROSA EXCLUSIVA EN NUESTRO PAÍS, POR LOS ENREVESADOS LABERINTOS QUE OCULTA LA MANSIÓN DEL TODOPODEROSO LORO BRITISH.

encionar el nombre de
Origin entre quienes han
seguido desde sus comienzos la evolución de los videojuegos despierta inevitablemente una inconfundible sensoción que combina a partes iguales el respeto por el buen trabajo, avalado por los años de experiencia,
y la sorpresa por las constantes innovaciones de que hacen gala sus
producciones.

Es exactamente éste el sentimiento que nos embargó al poner por primera vez el pie en las oficinas de la compañía. Una estructura supermoderna había sido diseñada para arropar un numeroso equipo de profesionales perfectamente organizados. Equipos de trabajo, traductores, diseñadores, testeadores, marketing..., se distribuyen o lo largo del am-plio edificio siguiendo un esquema de colores que uno no sabe bien si corresponde simplemente a un gusto estético o a un sistema de claves que al visitante se le escapa. Es una organización estable, producto de los muchos años de experiencia de la compañía aparentemente anárquica si uno se queda en lo que es capaz de captar a simple vista. Es cierto también, que la techa en la que se ha celebrado este viaje, que ha reunido en Austin a representantes de las principales revistas europeas, -entre las que Micromanía se encontraba representando en exclusiva a la prensa española, coincidía con Halloween, una fiesta celebrada con entusiasmo en Estados Unidos, y que provocó entre otras cosas que gran parte de los miembros de Origin caminaran disfrazados de un lada a otro de la oficina, paseando literalmente cual fantasmas. Pudimos ver pacientes esqueletos en la sala de espera, monstruos avanzando vertiginosamente por los pasillos asustando a los incautos que pasaban por allí, "draculas" sorprendentemente interesados en testear la versión CD-ROM de «System Shock», o sonrientes calabazas que amablemente nos mostraron las ex-



celencias de «Wing Commander 3» para 3DO. Todo un espectáculo que encajaban a la perfección en

un escenario decorado con telarañas, insectos o fantasmitas, y en el que poco a poco nos vimos envueltos "los europeos", quienes -es preciso contesar- estuvimos a punto de "sumarnos a la fiesta" aunque causas absolutamente ajenas a nuestra voluntad nos hicieron mantener completamente inalterada nuestra imagen.

Muchas han sido las cosas que hemos podido ver de Origin, pero tal vez lo más importante no han sido los programas en sí mismos —de algunos de los últimos lanzamientos de Origin os hemos hablado ya ampliamente y otros aparecerán en breve comentados—, sino poder mantener un contacto directo con los responsables de cada uno de ellos, fuera de la escueta relación que puede producirse en una entrevista concertada como las que hemos publicado en alguna ocasión y comprender cómo se traboja en una gran compañía.

No encontraréis en estas páginas grandes novedades, -confieso que hicimos todo lo posible por averiguarlo, más de uno inició alguna escapada furtiva a aquellos despachos que parecían no existir cuando nos mostraban los oficinas, pero los diligentes responsables del departamento de marketing lo impidieron, manteniendo la expectación, como buenos profesionales, durante los cinco días que allí estuvimos.

Sí podremos mostraros, por el contrario, cómo es una presentación "a la americana" de un gran programa: hablomos de «Wing Commander 3». Y también comentaros cómo se vive un juego de rol en directo, guiodos de la mano de Richard Garriot; sí el auténtico y enigmático Lord British nos abrió "literalmente" las puertas de su casa para hacernos vivir una aventura inolvidable.

Corramos pues el telón para adentrarnos en una aventura llamada Origin.

Encontramos Britannia, el señorío de Richard Garriot











UNA AVENTURA IRREPETIBLE

El ambiente te va

contagiando y cuando llegas

a la entrada intentando intuir

qué habrá en la mágica casa

para despertar tantas

pasiones, te encuentras ante

el propio Lord British.

RICHARO GARRIOT ES TODO UN PERSONAJE. SU MIRADA INTELIGENTE, SU SOR-PRENGENTE TIMIGEZ Y SU INCREÍBLE HABILIGAG PARA PASAR GESAPERCIBIGG SE TRANSFORMAN, COMO POR ARTE DE MAGIA, CUANDO SE CONVIERTE EN LORO BRI-TISH, UNA PERSONALIDAD QUE ACOSTUMBRA A ASUMIR PÚBLICAMENTE EN MUY CONTAGAS GCASIGNES. EN NUESTRA VISITA A ORIGIN, FUIMOS TESTIGOS DE ESTA SINGULAR TRANSFORMACIÓN Y TUVIMOS LA ENORME SUERTE DE PODER PARTICIPAR EN UNO DE LOS EVENTOS MÁS ELITISTAS DE CUANTOS RODEAN AL MUNDO DEL ROL. UNA AVENTURA EN VIVO EN EL AUTÉNTICO REINO DE BRITANNIA.

a primera vez que te encuentras frente a Richard Garriat resulto difícil asumir que este hambre es multimillanaria. Sus vaqueras y su sencilla camiseto na hacen pensar que nada en la abundancia. Sin embarga, cuanda te hablan de su mansián en el basque y de su prapia aventura interactiva, empiezas a saspechar que aunque es cierta que el ral le ha permitida hacer una gran fartuna, desde luega su aventura na es, para nada, hacer dinera. Su aventura es alga mucha más divertida y cercana; es una sensacián muy familiar..., un vocabularia que canoces, unas persanajes de las que has aída ha-blar y que están ante ti, pera que abser-vas cama en un sueña, parque na te puedes creer la que estás vienda.

La mansián de Richard Garriat parece salida de un sueña a..., de una pesadilla. Hace unas añas Nintenda calabará en su canstruccián, panienda cama candicián que alguna que atra vez fuera abierta al pública. Richard Garriat aceptá e hiza realidad un sueña: mantor el escenaria perfecta para vivir una aventura. Una vez cada das añas abre las puertas de su casa a las escogidas visitantes que du-rante una hara participarán en su juega. Na es pasible camprar una entrada, sála si tienes una invitación puedes tamar parte en la experiencia. Áún así cientos de persanas aguardan, acampadas a la larga del camina que canduce hacia la "haunted hause", cama papularmente se la canoce, que alguien decida cambiar su suerte par dinera, se rumarea que se han llegada a pagar cifras astranámica,

y canseguir así la invitacián. El ambiente te va cantogianda y, cuanda llegas ante la entrada intentonda aún intuir qué habrá en la mágica casa encantada para despertar tontos pasianes, te encuentras ante el prapia Lard British, que te da la bienvenida.

Tras cumplir algunas farmalidades, co-ma arganizar las grupas –cada grupa está farmada par cuatra persanas que hacen juntos el recarrida –, leer las reglas de la aventura a respansabilizarte de cualquier accidente que pudiera ocurrir, aguardan paciente que llegue tu tur-na. Entretonto, se ha hecha de noche y misteriasas luces y rayos ficticias pera reales camienzan a iluminar la mansian,

que se representa al fonda de un enarme jardin semi-aculta par la niebla y en el que decenas de sambras avanzan canfiriendale un aspecta más cercana al terrar que a la aventura. Es entances cuanda, acampañada de un guardián, el propia Lord British te camenta que este aña

la aventura tiene un toque diferente, parque caincide can Hallaween y han pensada añadir elementos acardes can esta celebración que canmemara a las muertos, la que aqui llamamas día de todas las santos. Empiezas a sentir un casquillea en el estámaga, na sabes bien si agradecer la suerte de estor allí a maldecir el dia que dijiste que sí a este viaje a Origin. Pera la curiasidad es mayar que el mieda y cruzas las dedas...

Ya estamas dentra, na hay vuelta atrás. Lord British nas acampaña par el jardín mientras nas cuenta que debemas encantrar unas gemas, lacalizar al Avator y salvar el reina.

¿Fàcil na? Pues, de esa nada... Aunque la canseguimas tuvimas que arrastrarnas par túneles a ascuras, acampañar a la <u>muerte en un barca que recarría un laga</u> hasta llegar a las tierras del Minataura a carrer por el basque huyenda de esqueletas, fantosmas y similares. Rabar ma-nedas de ara, intercambiar gemas par abjetas pratectares, saltar a través de ventonas, recarrer laberintas en penumbra guiadas par guardianes benefacto-res que te acansejaban sabre las peligros inminentes, charlar can seres maribundas, mirar a las ajas a sacerdates can cara de serpiente, librarte de hechizas maléficas can ingenia, recarrer puentes calgantes, y un larga etcétera de accianes que se suceden ahara cama impresianantes flashes en mi memaria pera que sería incapaz de ardenar a describir carrectamente.

Y toda par que en esas mamentas casi na tienes tiempa para pensar, tada transcurre tan deprisa que nada imparta y alvidas quién eres y la que haces, sála sabes que estás allí envuelta en una

aventura real y palpable, vivienda escenas impresianantes perfectamente caracterizada y ratundamente reales, recarrienda un munda daminada par seres mitológicas en el que debes campartarte cama un hérae que debe salvar Britonnia, aunque dejes en el camina algún que

atra zapata rata, un tabilla lastimada a

unas Levis hechas papilla. Sála sé que al final encantramas al Avator y la gema raja nas salvà de la nache eterna en un infierna, y respiramas tranquilas en el campa tras pasar el última túnel, baja la luz de las estrellas tejanas, mientras un cámara de la CNN nas enfocaba y gritaba ¡¡¿cáma as ha ida?!! ¡¡Para hablar en inglés estaba ya!! ¡¡Esa sí, salvamas el munda, casa que na pueden decir muchas!! ¡¡El prestigia de Micramania na quedá en entredicha, par alga Ferhergán es una de las nuestras, segura que le hubiera encantada estar alli, tal vez en atra ocasián...



«WING COMMANDER 3»





SIEMPRE HA EXISTIDO EN EUROPA LA IDEA DE QUE NADIE DOMINA MEJOR EL MUNDO DEL ESPECTÁCULO QUE LOS NORTEAMERICANOS. NO TENEMOS MÁS REMEDIO QUE RENDIRNOS A LA EVIDENCIA. LOS RESPONSABLES DE ORIGIN PUSIERON EN MARCHA UNA ESPECTACULAR FIESTA PARA PRESENTAR OFICIALMENTE «WING COMMANDER 3».





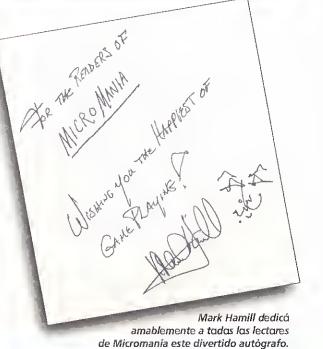
uando una productora de videojuegos es capaz de hacer una presentación como la que Origin ha realizado para dar a conocer «Wing Commander 3», es imposible evitar una sensación de alegría al comprender que, al menos en Estados Unidos, los videojuegos han dejado de ser una industria de segunda fila para codearse sín rubor -alga que tados nasatros ya sabíamos desde hace años— con los grandes "monstruos" del ocio, como el cine o la televisión.



Buena parte de la base de esta rotunda afirmación, está tal vez en que «Wing Commander 3» es un paso más de un fenómeno imparable: el cine interactivo. Es évidente que no es ésta la primera ocasión en que actores reales se han visto involucrados en la realización de un videojuego, sería largo enumerar los nombres de todos ellos y tenemos ejemplos muy recientes en la mente de tados, de programas de máxima actualidad, pero también es cierto que en «Wing Commander 3» los actores toman parte activa en el juego combinando escenas de acción en estado puro -evidentemente en la línea de los programas de la serie- con secuencias de vídeo en las que el jugador puede intervenir y que influyen en el desarrollo del juego. Es una producción cinematográfica, en la que los decorados reales han sido sustituidos por imágenes renderizadas, que abren nuevos caminas en la propía industria del cine.



industria del cine.
Los actores son una de las claves diferenciadoras de «Wing Commander 3» y como tal era lógico pensar que, como de hecho ocurrió, serían tam-



si imposible afirmar con exactitud cuál era el menú-, se dieron cita junto a los responsables del programa los actores. Mark Hamill, John Rhys-Davies y Ginger Lynn Allen hicieron los honores y tras la presentación en una pantalla gigante del programa y la proyección de un divertido vídeo con las tomas falsas del rodaje, mantuvieron con Jennie Evans, la directora de marketing de Origin, una improvisa-da entrevista donde, junto a Chris Roberts, el director del proyecto –y en un tono desenfadado-, comentaron sus impresiones sobre el rodaje. Todos estaban de acuerdo: había sido una experiencia muy enriquecedora y esperaban poder repetirla pronto. También fue posible echar una partida con «Wing Cammander 3» y conversar con programadores, diseñadores y personajes involucrados de uno u otro modo en el proyecto. Hasta pudimos departir amigablemente

bién protagonistas de la presentación

del programa. En la "galáctica" sala donde nos reunimos para degustar to-

dos juntos un sorprendente desayuno "Wing Commander" –aún me pregunto qué comimos..., pues entre la

penumbra galáctica y los nombres "a la Wing Commander" con que bautizaron las diferentes bandejas, era ca-

pedirle un autógrafo a Mark Hamill, especialmente dedicado a los lectores de la revista. Para que veáis que siempre pensamas en vosotros. Fue una gran fiesta que se prolongó durante toda una mañana, con la fir-

ma indiscutible de un gran espectácu-

lo, americano, por supuesto.

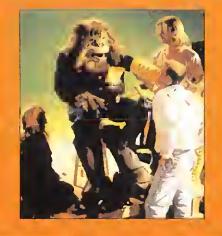
con el propio emperador Kilrathy y

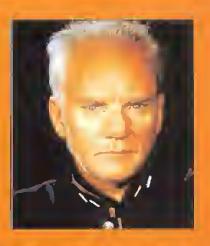
C.F.A.

ESTO NO ES LO QUE PARECE

no es lo que parece porque no se trata de un rodaje de una película de celuloide, sino que son actores "de cine" actuando en la realización de un videojuego. Como os venimos contando en este reportaje, la Industria del software de entretenimiento en los EE.UU., está al nivel de las restantes industrias del ocio de masas. Por esta razón en el "rodaje" de «Wing Commander 3» se podía ver a: Mark "Luke Skywalker" Hamili, con el que tantos bemos soñado para emular sus aventuras galácticas; Maicolm McDowell—lle recordáis en «La naranja mecánica», «El beso de la mujer pantera» o «El trueno azul»?—, con sus penetrantes y fríos ojos azules y su aspecto de asesino despladado; John Rhys-Davies, entrañable personaje de la serie cinematográfica de "Indiana Jones", que sigue luciendo su barba-perilla mora; Ginger Lynn Allen, inquietante rubia que vimos en «Arma joven II»; Jennifer MacDonald una morena no menos atractiva que la anterior, que actuó en «Terminal Force»; Thomas F. Wilson, "el malo" de la genial serie "Regreso al futuro", y uno de los actores más divertidos de la realización de «Wing Commander 3», por lo menos en lo que a las "tomas falsas" se refiere...; y Jason Bernard, extraordinario actor secundario, que vimos en «No bay salida» y «Juegos de guerra».







secundario, que vimos en «No bay salida» y «Juegos de guerra».

Como veis, para la realización de este juego, Chris Roberts no se ba privado de nada. Parece como si su próximo proyecto fuera la dirección de una película, cuyo título seria «Wing Commander». Quién sabe. Para este bombre nada es imposible y mucho menos aún para los actores que actúan en este proyecto.





LA REUOLUCION!







ONE MUST

¡EL JUEGO MAS ESPERADO DEL 94!

Increible juego de lucha donde manejarás a un enorme Robot al que podrás ir mejorando a medida que vayas garando peteas y dinero, hasta hacerlo invencible. Posibilidad de uno constitución de la constituc

AHORA CON

Entra en combate mortal contra un loco cienti to de mutantes. Lo último en 3D

Requiere: 386/486, DOS 5+, Soporta tarjeta de sonido. Versión Shareware: 650 Pts. 1ª misión (10 niveles) Version Registrada: 4.500 Pts. 6 misiones. (60 niveles)



El mejor Pinball del mercado se ofrece en tres packs individuales de 4 Pinballs cada uno (386/486)

Versión Shareware: 650 Pts. 1 Pinball Versión Registrada: un pack: 4,500 Pls. 4 pinballs dos packs: 7.990Pts, SPinballs, tres packs: 9,600 Pts. 12 Pinballs



Version Shareware: 650 Pts.

AHORA CON EDITOR DE NIVELES

los mejores juegos de todos los tiempos. Requiere VGA. 286+. Soporta tarjeta de sonido. Versión Shareware: 650 Pts. 1³ misión (10 niveles)



ntiltrate en la lortaleza nazi y recupera el objeto que Hitlei











Versión Registrada: 5.500 Pls. 3 escenarios 40 niveles



LAS MEJORES APLICACIONES





19 Z80 SPECTRUM EMULATOR: El mejor emulador de Spectrum del mercado, de Gerton Lunter. ¡La Versión Registrada permite controlar la velocidad del ordenador y

nectar et casselle at ordenador! Version, Shareware: 650 Pls, Version Registrada: 3,990 Pls.

JUEGOS DE SPECTRUM: Más de 120 juegos para el emulador de spectrum. Precio: 3.000 Pts.

EMULADOR DE COMMODORE 64: El mejor del mercado, permite variar la velocidad del ordenador, se sumunistra con algunos juegos (Pole Position, Spy vs Spy, etc...)

22 JUEGOS DE COMMODORE 64: Más de 40 juegos. 1,000 P/s.

IVERSIONES SHAREWARE!! permiten probar un programa a un bajo precio antes de decidirse a adquirir la Versión Registrada. En el caso de que la Versión Shareware te guste y decidas seguir utilizandola debes adquirir la Versión Registrada que te dara acceso al programa completo, manuales en castellano, etc...

SHAREWARE QUE COMPRES ELIJE UNO MAS GRATIS,

POR CADA VERSION REGISTRADA, **ELIJE UNA VERSION SHAREWARE GRATIS**

AHORA PUEDES ADQUIRIR LOS PRODUCTOS FRIENDWARE EN :

(CENTRO)

FRIENDWARE. Rafael Calvo, 40 28010 MADRID Telf.: 91/308 34 46 Fax.: 91/308 52 97

SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO

HAZ TUS PEDIDOS POR TELEFONO. GASTOS DE ENVIO ESPAÑA 350 Pts. PORTUGAL 1.000 Pts. SUDAMERICA 2.000 Pts.

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION REGISTRADA

[Estandar | De lujo | 2 3 4 | Pack 1 | Pack 2 | Pack 3 | 5 6 7 8 9 | Jazz 1-3 | Jazz 4-6 10 11 12 13 |

14 15 16 17 18 19 20

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION SHAREWARE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 21 22

Contrareembolso 🗆 Talon nominativo a FRIENDWARE 🗀 VISA 🗀 4B 🗀 ----- Fecha de caducidad:

----- Dirección: Población:_____ C.Post.:____ Provincia:_____ Telèfono :_____ CUANDO NOS ENTERAMOS DE QUE EN PSYGNOSIS SE HABÍAN PROPUESTO CREAR UN JUEGO CON PERSONAJES Y DECORADOS EN 3D Y QUE ADEMÁS FUERA TOTALMENTE DISTINTO A TODO LO VISTO HASTA EL MOMENTO, CREÍMOS QUE EXAGERABAN UN POCO. PERO DESPUÉS DE VER «ECSTATI-

CA» HEMOS COMPROBADO QUE SE HAN QUEDADO UN POCO CORTOS.

ECSTATICA





Nos acercamos confiados a una "tranquila" aldea montañosa sin tener ni idea de los terribles acontecimientos que allí suceden.

Realismo total

■ PSYGNOSIS ■ En preparación: PC CD-ROM

■ VIDEOAVENTURA

l juego es una aventura que nos traslada a una aldea perdida en medio de montañas a la que llegamos de forma accidental y en la que nos introducimos apremiados por la falta de agua de nuestra cantimplora. Una vez allí, nos damos cuenta de que las cosas no parecen ser todo lo normales

que debieran y que el poblodo tiene un aspecto no demasiado saludable, pero a pesar de todo y como era de esperar, nos metemos en la boca del lobo.

LA PRIMERA IMPRESIÓN

n lo primero que se nota que hay algo nuevo es que nada más ver a nuestro personaje –que para que nadie se sienta ofendido podremos escoger entre chico o chica–, comprobamos que tiene unas formas bastante perfectas y muy redondeadas –volvemos a reiterar la afirmación anterior de los dos sexos– y que el movimiento que desarrolla está muy conseguido.

Tomamos el control de nuestro héroe y nos damos una vuelta por ahí, en la que tenemos ocasión de contemplar construcciones medio derruidas y mobiliario en

pésimas condiciones de conservación, con lo que nos tememos lo peor. Y lo peor viene después cuando una especie de gorila con muy malas pulgas se nos echa encima y nos pega una paliza de padre y muy señor mío. Para que os hagais una idea de lo bien que están realizados los movimientos de todos los personajes, sólo deciros que a la hora de pelear parece que estuviéramos viendo un combate de boxeo en el que los contendientes esquivan golpes, descargan toda su fuerza contra el ad-









Esta especie de gorila nos dará más de un problema hasta que consigamos acabar con él.

versario o se retuercen de dolor tras haber recibido una buena tunda. Pero no sólo el combate es detallado, todas y cada una de las acciones que llevemos a cabo —y las que veamos hacer a los demás— se desarrollan con un realismo sin precedentes, y el personaje que controlamos no se está quieto ni un solo momento, deleitándonos con todo tipo de tics y movimientos espontáneos.

Otro aspecto que debeis conocer del juego es que el realismo que tiene lleva añodida una crudeza bastante grande en muchas de sus escenas que junto a la banda sonora y los efectos de sonido lo convierten en una aventura llena de misterio y en algunas ocasiones casi terrorífica.

JUGAR CON ELIPSOIDES

na primera referencia obligada al hablar de este juego es comentar un importante e innovador aspecto técnico: los elipsoides. Un elipsoide es una representación gráfica de una función matemática que da lugar a una forma redondeada, sin los ángulos que caracterizan a las formas poligonales, lo que confiere un acercamiento a las formas humanas reales. Mediante elipsoides los programadores de Psygnosis han conseguido decorados y personajes extremadamente detallados y con un realismo y una animación impresionantes. Asimismo la variedod de escenarios y de vistas tridimensionales de una misma habitación hacen que sea imposible perderse un solo detalle del juego.

Nos congratulamos que en Psygnosis hoyan conseguido llevar a cabo sus proyectos con un lanzamiento de tanta calidad como «Ecstatica», ya que estamos ante una buena idea con una mejor realización que superará todas nuestras espectativas. Esperemos que la publicación de lo que va a ser un gran bombazo no se retrase mucho para que podáis ver con vuestros ojos lo que aquí os contamos: es para verlo.

los sprites quedo potente, y si no comprobodio con vuestros propios ojos. A lo visto de esto sólo nos quedo esperor lo réplico de Infogromes con «Alone in

evolución que supone el uso

de los elipsoides frente o los

polígonos convencionoles o

lo presencio de gróficos tridimensionoles en los mejores juegos de todos los compoñíos, lo que provoco

evolucione, consiguiéndose resultodos sorprendentes. No hoy mós que ver «Alone

in the Dork) de Infogromes

y el próximo lonzomiento

de Psygnosis, «Ecstotico»,

que reciben todo su

espectoculoridod del

empleo de personojes y

decorodos reolizodos en

3D, que podemos rotor y

posibles. Aunque siendo

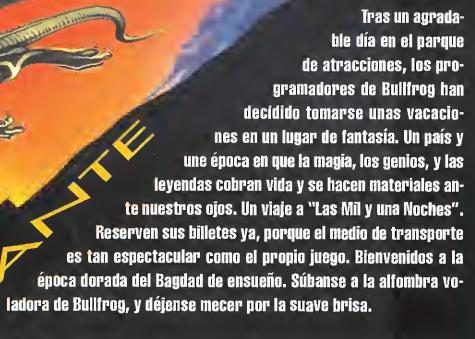
técnicos distintos, lo

ver desde todos los óngulos

que esto técnico

14 MICROMANÍA

the Dork 3».



MAGIC CARPET

BULLFROG
En preparación:
PC, PC CD-ROM
ARCADE

Si par olgo destacan los productos de Bullfrog es, oparte de par uno calidad, par su elevada dosis de originolidad. Pocos juegos hay que aparte de una técnica excepcianol aparten tanta innovocian.

aparten tanta innovocián.
Si echamas la visto atros, recordaremos pragramos de tanto éxito coma «Papulous», «Syndicate» y, par supuesto, el increíble «Theme Pork». Pera su mós inmediata prayecta en desarrolla, supane un gira de 360 gradas respecta o todo su troyectaria anteriar. Ya na hay estrategia a, al menos, na de un moda evidente. «Mogic Corpet» nos sumergirá en un mundo 3D fascinante, mágico, llena de emacianes fuertes y accián. Un munda que recorreremas a lamos de una alfambro valadora, en pas de los recuerdos del misticismo ariental.

UN NUEVO PUNTO DE VISTA

Si bien «Magic Carpet» na será el primer juega que haga de un entarna 3D su rozán de ser, sí es el primera que la obarda de un mado distinta a lo que se podía hober vista hosta lo fecha. No sálo par su tremenda ariginalidad, tanto en ombientocián coma en el protaganista, ni lo gran calidad técnica que el pragroma paseerá. No. «Magic Corpet» apartorá mucho más que todo esto.

Contemplanda algunas imágenes de lo versián na finalizada que existe del juega, es fócil apreciar el gran trobojo que Bullfrag está llevando o coba en este sentido. Magnificos "texturodas" de superficies, generación rópido y efectivo de escenarios, a medido que el personoje avanza par el mopeado, lagrada sensacián de velacidad y tridimensianalidad..., pero algo más se acultoró tras la "inacente" opariencio de «Mogic Corpet». Unos modos de visuolizoción de imógenes, tan sorprendentes como otroctivos. Intentanda lagror el móximo de reolismo

Lo que se espera de Magic Carpet

- Que sea el programo mós ariginal
 ya es camplicado- de Bullfrog,
 hasto la fecha.
- Uno calidad gráfica Insuperable, y una versión SVGA que romperá maides.
- Una de las juegas visualmente mós ariginales de tadas las tiempas.
- Una Jugabilidad insuperable, gracias a su sencilla y cómada Interface de usuoria.
- Haras y horos -e inclusa dias- ante la pantolla del ordenodar, en uno de las programas de finolización más complicado que hoyamos vista.
- Una banda sanara realmente espectacular.

posible, ol tiempo que sotisfocer las gustos del mayor número de usuarias, Bullfrag ho implementado unas curiosos opciones que permitirón contemplor el desarralla del juego desde nuevos puntos de vista.

El primera ofrece una visión 3D muy particular, que precisará de unas gafas especiales pora apreciar correctamente lo sensocián de profundidad. Hoblamos, cama ya supondréis, de un mado estereascápica de visián. El segundo, es muy parecida al mado normal de visuolización, sála que tada la que aparece en pantalla deja un rastro, a medida que nos movemos, afrecienda osí uno persistencio de la escena, que aporta una mayor credibilidad a los tres dimensiones.

Par última, ¿habéis aído hoblar olguno vez de las imágenes del "Oja Mágico"? Par tal se canacen ciertas ilustraciones tridimensionales, que se acultan tras un oporente coas visual. Un desenfoque intencionodo de la visión permite oprecior escenos de rara belleza. Lo mós novedoso de esto, es que antes se conocío a ni-







vel ilustrotivo, en imágenes fijas, pero no en mavimienta, como sucederá con «Magic Corpet».

Bueno, can lo que se estón subiendo a la parra es con la versián SVGA del juega. Y es que se rumorea que para su correcta funcianamienta, sin que la imagen sufra las temibles "pontallozos", se necesitorá, camo mínima, un Pentium.

MAGIA Y FANTASÍA

Hasta aharo nas hemos centrado en el ospecto gráfico de la que será «Magic Corpet». Pero temos como jugobilidod o sonido tampoco deben ser pasadas por olta en este rópido vistozo a olga que canseguirá un éxito tremenda.

¿Qué me pasa en los ojos doctor?

No. Nadie està mal de la vista. ni precisa acudir al oculista. Es. simplemente, la última locura de Bullfrog. Quizà la reciente carrera en la montaña rusa de «Theme Park» alterò sus neuronas, quizà fue el asumir el papel de un asesino cyberpunk en «Syndicate»... Bromas aparte, la verdad es que, en cuanto a innavación, hay que darles un diez a estas chicos. Semejante despilfarro de imaginación e imagineria visual -lo sabe muy bien el sufrido usuario- no es algo común en estos tiempos. Exceptuando los proyectos de diversas compañías, que con un uso exhaustivo del CD-ROM y los gráficos renderizados están consiguienda verdaderas maravillas gráficas, encontrarse con un producto tan excepcional a nivel visual na acurre todos los dias. Ahora, la duda surge inevitablemente: ¿Tendrá éxito la idea? Al menos no deja indiferente, lo que ya es un enorme logro.

A nivel de cantral e interface de usuario, las casos na se padrón paner más sencillos para el jugodar. Tan sólo can el ratán y unos pacas teclas, seró posible monejar nuestra porticular "cabalgadura", de manero efectivo. El intuitivo interface que se está diseñando permite tenerla toda al alcance de lo mono, y daminorla en breves instantes. La

inmediatez can que el usuario se enfrentaró o las desafíos del juego elevarán jugabilidad y adicción.

Musicalmente hablando, «Mogic Carpet» contaró no sóla can una gron bando
sonara. Cada occián, cada mamenta en
particular tendrá su meladía correspandiente, acampañando perfectamente o la
escena en particular que se esté desorrollando. Pero los efectos sonaros, si na se
madifican, llegarón a ser escalafriontes.

Can toda, sólo se puede pensar que Bullfrag está realizonda la que puede ser su abra moestro definitiva. ¿Escépticos? Esperemos un poco y la padremos comprobor personolmente.

LITTLE BIG ADVENTURE

Hay un refrán que dice "quien tuvo, retuvo", y eso mismo puede aplicarse perlectamente al señor Frederick Raynal, al que su experiencia en Infogrames seguro que le valió a la hora de crear Adeline Software. Al igual que haber hecho «Alone in the Dark» lue un buen precedente, ahora que ha realizado «Little Big Adventure» se ha superado a sí mismo. Y si no os lo creéis, echad un vistazo.



uenta la historia –una bonita historia, muy vistosa– que allí a lo lejos, perdido en el sistema solar, había un planeta de nombre Twinsun alumbrado por dos soles y dividido en dos mitades por un cinturón montañoso. El planeta en cuestión estaba habitado por una serie de razas que vivían en paz y harmonía hasta que llegó el tirano de turno, un tal Dr. FunFrock, que instauró una férrea dictadura y reunió a todos los habitantes en el parte sur del mundo. La vida ya no era tan buena como antes y las pabladores de Twinsun sufrían arrestos y vejaciones continuas de mano del tirano y sus secuaces.

Por esta razón recurrían a la veneración de la diosa Sendell que prometía la liberación del pueblo por medio de un héroe que habría de llegar algún día. Todo esto le sucedía también a nuestro protagonista, Twinsen, que en la oscuridad de la celda en que se encontraba tenía sueños apocalípticos que no auguraban nada bueno.



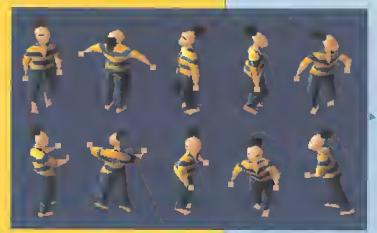
En una lejana galaxia se encuentra Twinsun, nuestro querido planeta que está al borde de la destrucción.



Aqui tenemos a Twinsen en pleno sueño, viajando sobre su fiel dragón sin destino conocido.

Diferentes estados de ánimo

Nuestra personaje tiene cuatro formas diferentes de moverse, cada una de las cuales refleja un estado de ánimo diferente, lo que le dota de cierta "personalidad". Simplemente por los gestos que Twinsen haga podremos saber si está preparado para zurrar a alguien, si se presta a realizar un gran salto o si le interesa pasar desprevenido. Los cuatro modos de movimiento son:



MODO NORMAL: Ni fú ni fá. Twinsen se desplaza de un lugar a otro de manera despreocupada contemplando el paisaje. Puede hablar con otros personajes y coger objetos.

MODO DEPORTIVO: A correr tocan. Nuestro hèroe se convierte en un atleta que no para de moverse ni un instante. Ideal para pegar grandes saltos o echar una carrerita con algún guardia que nos quiere echar el guante.

MODO AGRESIVO: En guardia. Con los puños por delante avanzamos con ganas de pelea con paso vivo y violento. De clara utilidad cuando alguien se nos planta delante con malas intenciones.

MODO DISCRETO: Shhhh, silencio. Sin hacer ni pizca de ruido avanzamos de puntillas o nos acurrucamos cuando la ocasión lo requiera. Si queremos pasar cerca de alguien o algo que no queremos que note nuestra presencia ya sabemos que mado utilizar.

EN TWINSUN

mpezamos encerrados en la cárcel de la isla de la Ciudadela, la ciudad en la que habitamos, y como nuestro arresto ha sido totalmente injusto, decidimos no pasar ni un minuto más allí, por lo que tomamos la determinación de escaparnos. La prisión está muy vigilada y no será tarea fácil salir de allí, pero contamos con la ayuda de nuestra inteligencia y nuestros puños –sobre todo éstos últimos—, con los que iremos dando buena cuenta de los malvados

que se interpongan en nuestro camino. Cuando acabemos con alguno de los enemigos, dejará caer un objeto que será de mucha utilidad para nosotros y sin alguno de los cuales no podremos abrir cierta puerta. Una vez fuera de la cárcel, nuestra misión se amplía ya que tendremos acceso a más partes del mundo y muchas más

cosas que hacer, interactuando con las distintas razas que hay en Twinsun.

Otro aspecto importante del juega es la posibilidad de hablar con los personajes que nos encontremos, pero eso sí, conversaciones predeterminadas, en las que nuestros contertulios nos contarán exclusivamente lo que nos tengan que contar. Los primeros personajes constituirán una ayuda de cómo usar correctamente todas las posibilidades de nuestro héroe, indicândonos las teclas que habremos de pulsar para realizar ciertas acciones. Muy curioso.



Uno de los momentos estelares del sueño de Twinsen. ¿Qué pasará después?



El nivel de acabado y de detalle de los decorados tridimensionales es impresionante.



Es seguro que veremos a este misterioso personaje varias veces durante el juego.

MEJORAR LO PRESENTE

a primera impresión del juego es muy positiva, y creemos que lleva camino de convertirse en un clásico. El movimiento de los personajes, y en concreto el de Twinsen que tiene cuatro modos de comportamiento diferentes, es muy agradable y refleja el estado de ánimo del mismo: si es hostil, si es simpático o simplemente si es indiferente. Los decorados están realizados en tres dimensiones con todo detalle, contando además con una interesante opción de zoom para los que quieran más detalle todavía.

Y una cosa más, los personajes "hablan" en inglés, pero los textos que salen por pantalla están traducidos al castellano, por lo que se le puede encontrar al juego hasta una vertiente didáctica. Podemos concluir diciendo que se abre ante nosotros una nueva era dentro de las videoaventuras con muchos objetos que recolectar, muchos decorados que atravesar y enigmas a resolver; pero con una calidad gráfica impresionante y que se ve superada día a dia. Dentro de poco podremos disfrutar de una aventura que podemos calificar de "pequeña gran maravilla".

MICROPROSE En preparación: PC ESTRATEGIA

on «Transport Tycoon» nos meteremos en la piel de un magnate de los transportes y las comunicaciones de mercancías y viajeros. Como ya ocurría con su hermano pequeño, «Railroad Tycoon», tendremos que planificar qué mercancías moveremos, a qué sitio las llevaremos y qué tipo de tronsporte usaremos para ello. Pero en lo único que se parecen esos dos programas es en el argumento, porque en todos los demás aspectos son diferentes, empezando por el autor, que en «Railroad Tycoon» era Sid Meier y ahora es Chris Sawyer.

HACER DINERO

Nos enriqueceremos prestando los servicios necesarios según la demanda de cada lugar y momento, y que nos serán pagados de acuerdo a determinadas carocterísticas, es decir, tiempo empleado, mercancía enviada o esfuerzo invertido.

Construiremos nuestros terminales y estaciones en puntos estratégicos como ciudades, industrias o fuentes de producción, planificando cuidadosomente nuestros objetivos y cómo los queremos llevar a cabo. Las ciudades crecerán en amplitud y en habitantes, surgirán nuevos industrias y los tiempos evolucionarán con nosotros, proporcionándonos nuevos medios de

¿Aburrido de masacrar naves espaciales o terrenales? ¿Deseando darle un descanso a tus ojos tras ver la sangre y las vísceras de tus enemigos? ¿O simplemente queriendo pasar un buen rato con un juego de estrategia? Hay que reconocerlo: cualquier excusa es buena para echarle un vistazo a «Transport Tycoon». Pues vamos allá.

transporte, más rápidos y menos costosos de mantener.

Transportaremos mercancías usando todos los medios disponibles, calibrando el coste y los beneficios que cada uno supone. Camiones, autobuses, trenes, barcos y oviones surcarán el inmenso pero limitado mapa de juego, llevando productos como carbón, ganado, madera, correo, etc., que al ser entregados nos reportarán una cierta contidad de dinero.

tes, puertos o ferrocarriles. Otro

EL GUSTO DEL DETALLE

Esa es lo palabra mágica: detalle. «Transport Tycoon» es un juego

obstáculo más lo constituirán las otras compañías rivales que surgirán cada cierto tiempo para hacernos la competencia, desventaja que puede hacerse más divertida si jugamos en la opción de dos ju-gadores mediante modem.



erra,

Los accidentes geográficos serán un obstáculo en nuestro camino, por lo que tendremos que modificar la orografía del terreno para construir nuestras carreteras, puen-

realizado con un gran nivel de detalle. Constituido como un programo muy fácil de monejar, el interface utilizado es muy sencillo e intuitivo, permitiéndonos abrir mul-

titud de ventanas en la pantalla de juego que no se cerrarán mientras seguimos jugando.

Los escenarios se generan aleatoriamente distribuyéndose por doquier ciudades, fábricas y bosques, secundados por variedad de accidentes geográficos. En las ciudades aparecen multitud de edificaciones distintas, lo que unido a la variedad de medios de transporte que podemos construir, dan una viveza extraordinaria a los decorados consiguiendo un juego muy realista.

Esperaremos ansiosos a tenerlo delante, pues no todos los días tiene uno la oportunidad de convertirse en un magnate.

C.S.G.

La caja de música

Uno de los aspectos más originales y sugerentes del juego es el aspecto



musical. Multitud de canciones de distintas épocas amenizarán nuestras partidas junto con los efectos de sonido ocasionales. Hasta aqui todo normal. La novedad consiste en que podemos configurar el orden en que vamos a escuchar las canciones y el número de éstas que queremos incluir en las dos programaciones musicales configurables de que disponemos. Música a la carta en un juego que permite variar hasta el más minimo detalle.







Revista de Radio Control y Modelismo





Construir y volar tus propios aviones, correr en auténticas carreras de coches a escala, navegar a motor o a vela... Todo ello está a tu alcance. Iniciate en un hobby que te apasionará. La revista RCmodel te abre las puertas del modelismo controlado por radio. CONÓCELA.

Cada mes en tu quiosco



BIENVENIDOS AL MULTIMEDIA PHILIPS CD-I 450

PHILIPS POSEE UN SLOGAN QUE CUADRA PERFECTAMENTE CON LA PERSO-NALIOAO OE LA COMPAÑÍA: "PHILIPS INVENTA". Y, DESOE LUEGO, RESULTA BASTANTE COMPLICADO CONTRADECIR TAL AFIRMACIÓN. HABLAMOS DE UNA EMPRESA RESPONSABLE DE LA CREACIÓN Y DESARROLLO DEL COM-PACT DISC, EL DCC (DIGITAL COMPACT CASSETE) Y, EN GENERAL, OE AVANCES TECNOLÓGICOS QUE HOY RESULTAN ALGO HABITUAL, PERO QUE CAUSARON UNA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN EN SU OÍA. UNO OE LOS MÁS RE-CIENTES PROYECTOS DE PHILIPS TOMÓ FORMA EN 1991. HABLAMDS, POR SUPUESTO DEL CD INTERACTIVO, O CD-I. HOY, TRES AÑOS DESPUÉS, PHI-LIPS HA LAVAOO LA CARA A SU NIÑA BONITA Y OFRECE, CON EL MOOELO

de CD-i, limitaban las posibilidades de vídeo a pequeñas ventanas de 1/6 ó 1/4 de pantalla, can una velocidad

tras largo tiempo de investigación y desarrollo, y fue un año más tarde cuando el primer modelo hiza su aparición en el mercado norteomericano. En pocas palabras, se le podría definir como un lector de CDs digitales. ideado como sistema multimedia interactivo. Esto que dicho así queda muy bonito, no acaba de aclarar totalmente todo de lo que es capaz ta pequeña y potente máquina.

de 12 ó 15 frames por segundo. Pero para visualizar un película almacenada en formato compacto o, simplemente, explotar la imagen digital en un juego, era precisa algo mucha más potente. Cuando, a finales del 92, quedó definido el standard MPEG (Mation Picture Expert Group), en el que Philips participa de manera directa, el camino ya es-

us aplicaciones son enarmemente variadas: lo CD, Photo CD, CD+G, CD-i Vídeo Di-, Vídeo CD y, por supuesto, juegos. Al fin cabo, el CD-i esconde en su interior un ard rador basado en un micraprocesador eciente a una de las familias más popuel mundo de la informática dedicada al ocio, la del Motorola 68000. Como los que poseen, por ejemplo, máquinas tan conacidas y reconocidas como el Amiga o el CD 32.

l diseño del CD-i

comenzó a fra-

guarse en 1990,

taba expedito para la produccián masiva de películas, y juegos que utilizaran el vídeo como característica principal.

El instrumento que permite al CD-i presentar tan espectaculares imágenes es un cartucho que se acopla de modo sencillo al aparato, y que se ofrece como un periférico más, igual que los numerosos sistemas de control del usuario -ratón, trackball, roller ball, mando por infrarrojos, etc.-. El "Adaptador de Vídeo Digital" -nombre oficial del cartucho-, ofrece una velacidad de pracesa de 400 MIPS, can 1.5 MB de memoria complementaria, una paleta de 16.7 millones de colores, estructura MultiRISC y descompresión de

DE FUE A DENTRO

cubramas uno de sus apartados más inte-

resantes e importantes: el vídeo

digital. Los primeros

modelos

Externo ente, el CD-i 450 posee una estética funcianal siscreta, en la que se combinan líneas angulos s con atras curvas y suavizadas. Un diseño sen llo, pero no simplista, en el que se an elimin do controles superfluas e innecesa-s, para ecer camodidad y facilidad de ma-lus ro. Su reducido tamaño -una de las encia más importantes con los modelos pre eces res- permite también un transporte sencillo y rápida. Un aparato, en fin, pensado para el usuario, y na por y para el fabricante. Hurguemos un poco en el corazón del CD-i, y des-

EL MULTIMEDIA EN JUEGO

vídeo MPEG 1.

Pero uno de los aspectos que más nos interesan del CD-i, es el concerniente al ocio y los juegos. Es necesario aclarar

que el 450, como sus hermanos mayores, no es una máquina pensada única y exclusivamente para jugar, como pueden existir otras en el mercado. A riesgo de parecer pesadas, el CD-i es un sistema multimedia que ofrece diferentes y atractivas alternativas al usuario -cine, música, Photo CD...-. Por tanto, no puede ser calificado cama un juguete, más o menos sofisticado, entrando más en la línea de la que puede ser un ardena-dor -salvando las claras diferencias, por supuestoque la de una consola.

Sin embarga, desde estas páginas el juego se convierte en uno de los apartados más seductores del 450. La oferta de títulos es sugerente y numerosa. Y tanto Philips como diferentes campañías de software

se encuentran en pleno proceso de desarrollo de muchos más. De golpe, se puede citar a casas camo Infogrames, American Laser Games, Gremlin, Psygnosis... Productos como «Litil Divil», «International Ten-

nis Open» o «The 7th Guest» ya están al alcance de los usuarios de CD-i. Y dentro de muy poco se podrá disfrutar con atras como «Burn: Cycle», «Microcosm», «Space Ace», etc. Y no nos olvidemos de los títulos educativos, de los métodos de aprendizaje de idiamas, las cuentos interactivos, etc. En definitiva, un inmenso abanico de posibilidades para el acia de tada la familia.



450, MÁS COMODIDAD Y MAYOR POTENCIA. ESTE ES EL -NUEVO- CD-1.

FICHA TÉCNICA CD-I 450:

-Motorola SCC 68070 (32 bits con data-bus de 16) -Controlador y decodificador de vídeo VDSC -Codificador de vídeo CALVIN 1 MB DRAM con dos memorias de 512 KB 2.5 MB RAM (incluyendo el adaptador de vídeo

Frecuencias: 20 Hz-20KHz -Relación señal/ruído (a 1KHz): 100 dB Margen Dinámico (a 1 KHz): 94 dB Separación entre canales (a 1 KHz): 101 dB HD (a 1 KHz): 90 dB

PHILIPS

3 V TRIP MEDIA

> PRODUCTIONS/PHILIPS MEDIA INTERACTIVE En preparación: CD-I, PC CD-

AVENTURA

a última praduccián, para CD-i, que Trip Media está desarrallanda se ha dada en calificar cama una de las más espectaculares juegos para la máquina de Philips. Su desarralla aglutinará aventura, arcade, habilidad y lágica, precisanda tanta reflejos cama una mente fría.

Nuestra papel será el de un "mercenaria" de la infarmacián, un espía industrial que, en una de sus habituales incursianes en una empresa, Saftech, sufre un dura galpe cuanda su campañera –na sóla de negocios...- es asesinada brutalmente. Pero Cutter, el protagonista de nuestra historia, tiene un problema aún mayar, Durante el praceso de recogida de datas en Saftech, directamente del ardenadar a su cerebra, un virus ha sida implantado en su cuerpo, el «Burn: Cycle». Veinticuatro haras es el tiempa del que Cutter dispane para descubrir el mativa y al asesino de su campañera, librarse del virus, y paner las casas en su sitio, si es pasible sacanda algún beneficia. Si na, na existirá futura para él.

Luces de neón y lluvia radiactiva. Un velo de vapor emerge de las bocas de alcantarilla y se rompe con ef paso de una pequeña nave monoplaza. Abajo, en la calle, los androides se entremezclan con los humanos formando una masa tan heterogénea como habitual..., es el futuro. Un futuro dominado por las megacorporaciones como Softech. Un futuro en el que la vida y fa muerte no pasan de ser simples palabras, y en la que el individuo sólo es importante mientras resulta productivo. Un número. Algo sacrificable cuando no es imprescindible. Esto es ef mundo de «Burn: Cycle».

RPUNH ESTÁ AOUÍ









AVENTURA TOTAL

«Burn: Cycle» resultará, desde el principio, un juego atípico. Tanto su espectacular ambientación, como su acción, nos mantendrán pegados a la pantalla durante horas y horas. Pegados contemplando algunas de los mejores efectas visuales desarrolladas sobre CD-i.

Los gráficos digitalizadas, con la intervención de actores reales, y una impactante banda sonora serán sus dos principales alicientes, pero destacando sabremanera los primeros. Y no por cualquier mativa, sina por algo muy concreto: «Burn: Cycle», pese a su impresionante aspecto, no precisará de adaptador de vídeo para su perfecta ejecución. Un data sumamente interesante, ¿verdad?

También es mencianable que, si bien en las fases puramente arcade, resultará bastante recamendable dispaner de un ratán, en general la jugabilidad se mantiene a un nivel muy elevado con cualquier otro tipo de mando, como el pad.

POR TIERRA, AIRE Y..., MENTE

Cama ya hemos mencionado, las distintas fases de «Burn: Cycle» nas sumergirán en atras tantas madas de juegas. Las puzzles lágicas serán algunos de los más habituales que nos encontraremos a la larga de toda el programa. Algunos resultarán sumamente sencillos de superar, otras requerirán además ciertas dasis de habilidad. Y, como en el resta del juega, estarán precedidas y seguidas de escenas cinemáticas que canvendrá cantemplar detenidamente, y sin perder detalle. La clave de todo puede encantrarse en cualquier detalle que pueda parecer nimio.

En definitiva, «Burn: Cycle» se presenta cama uno de los más campletas y lagradas praductas para CD-i. Esperemos que Trip Media nas siga preparanda más sorpresas, tras la canfirmación del éxito de «Burn: Cycle».





Ya disponibles

LITIL DIVIL



GREMLIN AVENTURA

a versián CD-i de «Litil Divil», una de los juegas más divertidos y cuidadas que aparecieron no ha mucha tiempa para PC, puede ser considerada como la más lagrada de todas las que Gremlin ha realizada. La in-

carparación de diversas escenas en las que el dibujo animada impane su ley, nuevas animacianes interfase y un sanido escalofriante constituyen las diferencias más importantes con anteriores versiones.

Mutt está ahara más viva que nunca y, aunque el desarralla del juega es identico en todo al aparecido para PC, afrece el suficiente aliciente como para cansiderarlo como una verdadera navedad.

El apartada gráfico llega a un nivel muy alto, y la jugabilidad y adicción no sólo alcanzan catas similares, sina que llegan a superarlas. En definitiva, una de las más entretenidos y divertidos pragramas para CD-i que existen actualmente.

La única pega que le hemos encontrada es que para disfrutar de las escenas de animacián, es necesaria disponer del adaptador de video digital.

PUNTUACIÓN TOTAL: 94

THE 7TH GUEST



VIRGIN/TRILOBYTE INTELIGENCIA

na de las mayares éxitos en CD-ROM, de tadas las tiempos, no podía encontrarse ausente en el catáloga de un formata que le viene cama anilla al deda. Sin embargo, los que ya conocieran la fantástica praduccián de

Trilobyte, encontrarán sutiles diferencias can esta versión de «The 7th Guest».

Estas no estriban en el aspecto gráfico -de altisima calidad-, ni en el sanaro -realmente insuperable-, sino en los distintos juegos de lógica que el programa prapone. Algunos, pora facilitar la tarea al jugadar, han sida eliminados -el ejemplo más evidente es el de la alacena, en la cocina-. Otros, han sido rebajadas en su dificultad -recordemos el casi imposible puzzle del laboratario- y, alguno que otro, ha variada en su presentación -las arañas del juego de la puerta principol, han sido sustituidas por.... jgusanas!-.

Lo que no ha cambiado es la adiccián y calidad del producto en general. Un CD que nadie debería perderse, y que incluye, coma na, un disca adicianal can la banda sonara campuesta par The Fat Man, íntegra.

PUNTUACIÓN TOTAL: 9%

INTERNATIONAL TENNIS OPEN (VERSIÓN 2 JUGADORES)



INFOGRAMES/PHILIPS DEPORTIVO

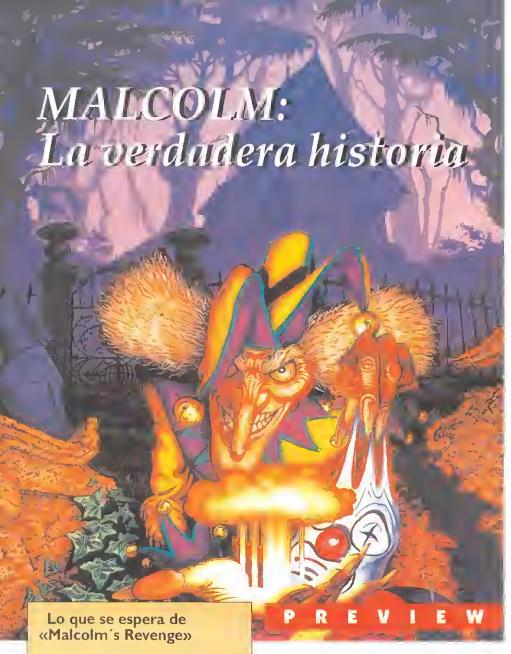
nternational Tennis Open» na es un juego nueva para CD-i. Pero esta versión, sí. Parque estamos ante la de dos jugadores, duplicando calidad, adiccián y diversión.

Los gráficas están tatalmente digitalizados, así como los efectos sonoras, entre las que aparece como claramente destacable la inclusián de camentarios de todo la reseñable en los portidos, y en español, por un verdadera prafesianal del campa como es Matías Prats Jr.

Por supuesto, con lo dicho hasta ahara, queda claro que «Internatianal Tennis Open» precisa del adaptador para dos mandos. Pero eso es lo de menos. La realmente importante es que el juega afrece la suficiente variedad en opciones de juego, coma para evitar el aburrimiento tras varias horas de juega.

Los gustos del usuario son tenidos en cuenta a la hora de jugar, permitiendo escoger un métoda autamática, semiautomático o totalmente manual de maneja. Par supuesta, las distintas superficies (tierra batida, hierba y pista rápida) están incluidas en el CD, así cama distintas tameas o fases de entrenamiento. ¿Completo? Si, y mucha. Un CD altamente recomendable para las amantes de uno de los deportes más bellas del mundo.

PUNTUACIÓN TOTAL: 87



«Malcolm's Revenge» pretende que conozcamos la versión jamás contada, silenciada, petrificada..., de todo lo que hace tiempo aconteció en tan mágico reino. Sí, la versión de Malcolm, el -antiguo- malvado de una de las sagas más aclamadas en el mundo de la aventura gráfica. De nuevo, Virgin y Westwood, en un campo que dominan a la perfección.



"Soy rebelde porque el mundo me ha hecho así..."

Malcolm, el bufón. Un hombre injustamente vilipendiado y columniodo. Ese es nuestro protogonista. Como dice lo canción, "yo soy rebelde porque el mundo me ha hecho osl". Y es que Malcolm, en realidad, nunca fue malo. Las circunstancias le empujaron a actuar de determinada manera, desde su más tierna infancia. De hecho, jamás tuvo alternativo ni se le dio uno oportunidod. Era como tantos y tontos morginados socioles de nuestros dios, cuyos oportunidodes son mínimos. Pequeñas anécdotos como los incendios, asesinatos, timos, hurtos, etc., no eran sino el reflejo de un ser incomprendido, cuyo único modo de llamar la atención era medionte pequeñeces como estas. Un tiempo convertido en estatua le mantuvo olejado de la sociedad, pero ha vuelto. Y quiere redimir su nombre y luchar por su verdad. Y nosotros debemos ayudorle. Malcolm no es malo. Es distinto.



THE LEGEND OF KYRANDIA

Book 3: Malcolm's Revenge



Kyrondia, completomente distinto, con un protogonisto también "diferente". ■ WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

En preparación: PC CD-ROM

-La mejor aventura de toda lo serie de

-Un juego repleto de un sentido del humor ácido, como hasta ohoro no se habia visto. -Uno de los moyores desafíos a la lógica y el ingenio vistos en una aventura grófico.

-Uno de los programos técnicomente más

logrodos de Westwood, en toda su correra.

-Una elevada dosis de originalidad, tanto

en argumento y planteomiento, como en

-Uno de los mejores aventuras gráficos,

Integramente pensadas para CD-ROM.

-Un punto de vista de la historia de

AVENTURA GRÁFICA

desarrollo.

ay un refrón que dice: "Las chicos buenos von ol cielo..., y los chicos malos von donde quieren". Siempre que les dejen, por supuesto. Porque o veces, na basto can ser un genio malvado. Roro es lo ocosión en que el héroe de turno na fostidia los planes de un villono que, curiosomente, suele caer bastonte mós simpótico que los "Mr. Perfecto" que

corren por el munda. Resulto bostante recanfortonte que, de vez en cuanda, el jugadar se puedo meter en la piel de un molo y dejor de salvor princesos en opuros, reinas o punto de ser destruidos, y tadas esos cosas que los cabolleros andantes, o los héroes de capo y espado hacen tan bien. Sin embargo, y pese a la que pueda parecer, «Molcalm's Revenge» no nos obligará a actuar de modo molvado..., casi nunca. La toreo que nos propandrá será limpiar el ¿buen? nombre de Molcolm, demostrondo que todos los desastres que cosi orrasaron Kyrandia en el posodo, no fueron sina un montón de cosuolidades nefostos, que nos pilloron en media de todo (y si cuelo, cuela).

LA AVENTURA ESTÁ SERVIDA

«Malcalm's Revenge» seró, segûn Westwaad, y par la vista

Los recuerdos se agolpan en la mente de un Malcolm sor-

prendido por los cambios habidos en el reino de Kyrandia.

hasta el mamenta, la aventura mós campleta, campleja y perfeccionista de tada la saga de Kyrondia. Na sóla variaro el personaje central de la historio. El interface de usuario tombién se está mejaranda, para dejor ocultas tadas las icanas, pero pudien-da acceder a ellas en tado momento. Lo focilidad de monejo de los objetos del inventorio es otro de las ospectos en que Westwood

pretende mejaror las cosos. La interacción entre los mismos y, posteriarmente, con atras terceros, encerroró muchos de los cloves del juego. A nivel técnico, «Malcolm's Re-

venge» pretende ser lo joyo de los oventuros "mode in Westwood". La calidod grófico del progromo dejoró cosi en montillos a lo visto onteriormente en lo serie, aunque este no es el ospecto mós



Los viejos enemigos de Malcolm no le han olvidado. Zanthia serà, de nuevo, un personaje determinante en la historia.

dod sobresoliente. POBRE, POBRE MALCOLM

impartante. Tengamas en cuenta

que «Malcolm's Revenge» opore-

cerá únicomente en CD-ROM.

¿Qué puede significor este doto?

lmaginad: audia digital, vaces,

animociones excelentes -lo intro

será olgo espectocular, olgo que

no se puede contemplor todos los

días-..., y así, hosta ocumulor un ingente númera de detalles que

canferirón al pragrama una cali-

Nuestro protogonisto tendró que aguzar su ingenio -es decir, el nuestro- si quiero llevar o buen término su proposito de demostror que es fan inacente camo un recién nacido. ¿Suena a chiste? No es de extroñar, ya que el humor que se está imprimienda o la oventuro seró uno de los plotos fuertes en «Molcolm's Revenge». No sólo por el argumento, sino por los diólogos, los efectos sonaros, los personojes que rondorón por todo el juego, etc.

Lo que se puede afirmor, sin ningún género de dudas, es que lo jugabilidod seró oltísimo, creondo un entorna agradable al usuorio, y potencianda el factar adiccián hosto el límite. Si a esta le unimos el otroctivo que proporciono un carrosivo, cínico y ócida sentida del humor, la combinacián puede ser explosivo.

PODEMOS AFIRMAR, SIN MIEDO A EQUIVOCARNOS, QUE UN AR-CADE "MASACRAMARCIANOS" FUE UNO DE LOS PRIMEROS PROGRAMAS DE ENTRETENI-MIENTO CONCEBIDOS COMO TAL, ALLÁ EN LOS PRIMEROS TIEMPOS DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS. PERO COMO HA PASADO MUCHO TIEMPO DESDE ENTONCES, LAS COSAS HAN IDO CAMBIANDO, Y LO QUE HOY CONOCEMOS COMO TAL JUEGO ES LO QUE DENTRO DE POCO VEREMOS EN NUESTRO CD.



Busca las diferencias



Mós de cinca añas separan a estos das imágenes, y cama ya habréis descubierta, en la única que se parecen es en que en las das tenemas que destruir tada nave que se interpanga en nuestra pasa. Tanta el «Zynaps» de nuestra querida Spectrum cama «Navastarm», que está a punta de llegar o nuestras CD, san un buen ejemplo de un tipa de juegas en constonte evolución, y proboblemente uno de los géneras más aprecioda y jugada par todas. Las diferencias tecnológicos estón o lo visto y, de seguir este ritma de transfarmaciones, sóla queda preguntaras: ¿as imagináis qué fatagrafía pandremas aquí dentro de cinco añas? Dejad volor la imoginacián y dadle tiempo ol tiempa.

PSYGNOSIS

En preparación: PC CD-ROM, MEGA CD ARCADE

os tiempas evalucianan que es uno barbaridad y las modos pasan, pero la que na pasa san las preferencias de las juganes. Y a quien más o quien me-nos le gusta de vez en cuando enganchorse ol joystick y disporor sin descanso o todo lo que se le pone por delonte. Pues eso es lo que nos ofrece «Novastorm».

PASIÓN POR DESTRUIR

oro que un simple motomarcionos deje de serlo, es preciso dorle unas "pequeñas" retaques paro canvertirla en un gran pragrama, y esa es la que hon hecho en Psygnosis, que hon comenzodo por combiorle el nombre, pues ol principio se ibo o llomar «Scovenger 4».

Unos preámbulos formolistos -léose configuroción- y yo estomos sentados cómodomente en nuestra cabino can la mana fusianado a las mandas y la mirada puesta en el horizonte que empiezo o poblarse de enemigos. Y el momento ton esperada ho llegada: aporece nuestra flamante nave evalucia-



El realismo nos sorprenderá cuando veamos pasar a nuestra nave por este profundo valle.

nanda par un poisoje tridimensional de volles y colinos que nos reciben amenozodores. Escenorios renderizados se suceden a uno velocidod de vértigo mientros no cesomos de disporar a los hordas de noves enemigos que confluyen hacio nosotros desde todos los puntos cordinoles. Subidas, bojadas, giros de 360 grodos ponen o prueba nuestros reflejos paro no quedor aplastodos contra el terrena al tiempa que recogemos el bonus que surge tras destruir lo último ondonoda de atacantes.

Y, cuando ya notomos nuestros laseres exhoustos, aporece o lo lejos uno extroña nave que asemeja a uno estrella: ¿seró nuestro nove nodrizo? Pero no, nos equivacomos de loda a lodo si creemos que vomos o tener un respiro, pues ni los secuencios de onimocián intercolodos en el desorrollo del juego van a permitirnoslo. Lo que creíomos nuestra salvación na es atra caso que ese enemigo mós gronde que tendremas que mator cado vez que queramas pasar de fase, y que intentoró hacer la propio con nosotros. En el caso de que le veomos desintegrarse en el espocio par la occián de nuestros disporos no podremas cantar victaria aún, porque nos quedo un lorgo comino por recorrer, muchos mós paisajes que contemplor y muchas noves que convertir en chotorro tecnológica.

NOS ABRIRÁ LOS OJOS

oda mós lejas de la realidad, pues es un juego cancebido poro ella. Todos los ingredientes técnicos desde las secuencias animodos hasto los escenorios nos entrorón por los ojos -y lo extroordinoria bando sonoro por los oídos- y el rápida movimiento de la nove nos transpartaró a uno nuevo dimensión de arcades. Estamos



No podia faltar un disparo especial, pero limitado, que nos limpie de enemigos la pantalla.



La espectacular presentación nos muestra nuestra flamante nave saliendo de su hangar.

hoblando de una nueva-generación de juegos cuidadas ol máximo poro que, a partir de ahara, masocror noves enemigas na sea sála una diversión, sino tombién un espectácula tonta para el que juego cama pora los que miran.

Par lo tanto, esperaremas atentos y con nuestros unidades de CD preparadas o este increíble orcade que sin duda generorá interminobles secuelas puesto que hoblamos de un génera que, por muchos juegas que oparezcon, nunca dejaró de gustornas. Y haciendo un paca de memorio, zo ver quién es capaz de recordor todos los matamorcionas que hoy?; podréis decir muchas, pero tadas se quedorón pequeñas cuando conozcáis «Novastorm».

C.S.G.

MÁXIMA POTENCIA DE JUEGO

SEGA MD 32X



CUANDO LEÁIS ESTAS LÍNEAS, SI NO HA SALIDO YA A LA CALLE, ESTARÁ A PUNTO DE HACERLO, SEGA MD 32X ES TODA UNA REALIDAD. UNA REALIDAD PARA DISFRUTAR DE LOS MEJORES JUEGOS QUE LOS USUARIOS DE MEGA DRIVE HAYAN VISTO.

TECNOLOGÍA PUNTA AL SERVICIO DEL

ntre la última semana de noviembre y la prime-ra de diciembre. Esta ha sido la fecha escogida por Sega pora ofrecer al público español lo últi-mo en tecnología en videojuegos: El MD 32X.

Externamente, su aspecto es atractivo y de diseño estilizado. Las líneas curvas dominan la estética del conjunto, acorde con la filosofía del hardware Sega. Sin embargo, tras su -relativamente- inocente apariencia, se esconde una verdadera fiera. 32 bits de potencia que llevan el videojuego a su más alta expresión.

Pero, ¿qué es lo que hace que el MD 32X llegue donde lo hace? En su interior se encuentra la res-puesta. Un corazón que puede llegar a parecer de máquina recreativa, pero que está puesto al servicio del ocio doméstico.

La CPU está compuesta por dos procesadores de Hitachi, de 32 bits, y arquitectura RISC (Reduce Instructian Set Computing), que hacen funcionar el compleja a 23MHz, con una velocidad de proceso de 40 MIPS (Millones de Instrucciones Por Segundo).

El aspecto gráfico de los juegos de MD 32X tombién se beneficia del RISC, gracias a procesadores de alta velocidad que permiten el manejo de hasta 50000 polígonos por segundo, con mapeado de texturas, rotaciones, scaling, etc. Completando el apartado visual, la enorme paleta (32768 colores) revierte en un estallido de imágenes increíbles en pantalla.

La memoria RAM que aporta el MD 32X, y que se suma a lo de la Mega Drive y el Mega CD -en coso de tener el equipamiento completo-, llega a los 4 Mbit. En general, más que suficiente para los nuevos juegos que se están desarrollando para la máquina.

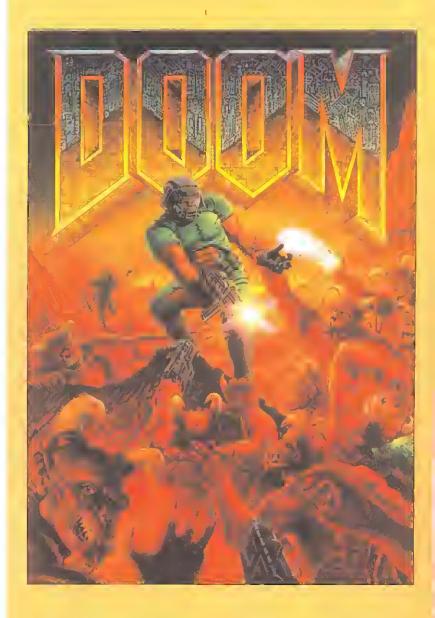
Cerremos este repaso técnico con el apartado de audio, en el que los canales digitales, el stereo y el samplig están a la orden del día.

Con todo esto, ¿qué se puede ofrecer? Juegos tan espectaculares como los que podéis ver en estas mismas páginas, y muchos más que vendrán y que actualmente se encuentran en fase de desarrollo. ¿Queréis ejemplos? Ahí van:

- SUPER MOTOCROSS
- SUPER SPACE HARRIER
- STELLAR ASSAULT
- SUPER AFTERBURNER
- CYBER BRAWL
- COLLEGE BASKETBALL
- METAL HEAD
- FAHRENHEIT CD
- MIDNIGHT RAIDERS CD
- SURGICAL STRIKE CD
- WIREHEAD CD

Mientras llegan, os podéis ir despachando con un aperitivo tan sabroso como el que acompoña a estas líneas: «Doom», «Star Wars Arcade» y «Virtua Racina Deluxe». Aquí comienza la aventura del MD 32X.

PASAPORT



ID SOFTWARE/SEGA

omenzar a jugar con «Doom» y darse cuenta de que estamos ante una versión verdaderamente fabulosa del clásico, es todo uno. El primer punto importante para ha-ber logrado una joya es que, a diferencia de lo que sucede en muchos casos, «Doom» -version MD 32X- ha sido realizado por el mismo equipo de id Software que diseñó el original, y no por terceros.

El segundo aspecto que resulta destacable es la elevadísima velocidad que posee. Este punto es uno de los que deciden el ser o no ser de «Doom», ya que ahí radi-ca gran parte de la esencia del juego. Ahí y, por supuesto, en que se trata del arcade que da sentido al género. Objetivo: ani-quilar todo lo que se mueva. Y si algo no se mueve, pero resulta sospechoso, dispararlo también. Tan sencilla premisa es el origen de la mayor masacre de enemigos vista jamás en un juego. Si es que podemas considerar a «Doom» como un simple juego.

MUERTE A LOS DEMONIOS

En nuestro papel de marine destinado en Marte, la única misión que tenemos par delante es acabar con la invasión de hordas demoníacas que, nadie sabe como, se han infiltrado en la colonia

marciana a través de los portales de comunicación con las dos lu-nas del planeta rojo. ¿Fácil? Per-donad que nos riamos. Aquellos que hayan tenido la oportunidad de verse las caras con «Doom» en su versión PC –o incluso con el más reciente «Doom 2»–, saben perfectamente que se trata de un programa cosi imposible en sus niveles finales -y en alguno del principio, también-. Ahora, este tremendo reto se ha traslododo ol MD 32X. Andor, correr, abrir puertas, recoger ítems y armas de potencia descomunal, deslizarse por pasadizos secretos, usar teletransportadores y, cómo no, disparar a mansalva, es lo que hay que hacer en «Doom». Toda la acción que os podáis imaginar es-tá presente en un juego que solo puede ser calificado de genial. Cerca de una decena de enemi-

gos diferentes nos pondrán las cosas complicadas -muy compli-cadas- antes de llegar al nivel final y escapar del infierno. En total, quince fases que atrovesar, y en las que perder la orientación es bostante fácil. Por fortuna, lo opción de automapeado siempre estará ohí para salvarnos de lo locura en más de una ocasión.

TECNICA Y TALENTO

El inmenso talento de los programadores de id Software se ha unido a la tecnología del 32X para ofrecer una maravilla de la téc-

E AL INFIERNO

¿QUÉ ES AQUELLO QUE PARECE EL INFIERNO, ESTÁ HABITADO POR CRIATURAS DEL INFIER-NO, PROVOCA TANTO PAVOR COMO EL INFIERNO, Y NO ES EL INFIERNO? OS LO ESTAMOS PO-NIENDO FÁCIL. SÍ, SÓLO PUEDE SER «DOOM»..., PARA MD 32X.

Es el primer título para la nueva "niña bonita" de Sega. Uno de los títulos miti-COS DEL SOFTWARE. APLAUDIDO Y ACLAMADO. ACAPARADOR DE PREMIOS Y FAVORITO DE LOS USUARIOS MÁS EXPERIMENTADOS. POCOS, MUY POCOS TÍTULOS COMD «DOOM» PODÍAN RESULTAR TAN ADECUADOS PARA COMENZAR UNA ANDADURA QUE SE PREVÉ LLENA DE ÉXI-TOS. POR FIN, LOS USUARIOS DE CONSOLAS TIENEN LA DPORTUNIDAD DE JUGAR CON UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE TODOS LOS TIEMPDS.











nica. Veamos un ejemplo: la enorme cantidad y calidad de texturas que es posible apreciar en «Doom», era impensable hasta hace un par de meses, en un juego para Mega Drive. Pero más mérito aún tiene el que esa bruta-

Dos son los aspectos que más destacan en esta nueva versión de este clásico: sus programadores son los mismos que diseñaron el juego original y su velocidad, que es vertiginosa.

lidad de gráficos se pueda animar a la velocidad que posee este cartucho. Incluso puede que demasiada, ya que los primeros momentos con el pad pueden resultar desalentadores ante la facilidad de desplazamiento del personaje, con una curiosa tendencia a irse demasiado.

Un entorno 3D con perspectiva subjetiva, como el que posee «Doom», no es una tonteria ni algo que se vea todos los días en una consola.

Y si el aspecto gráfico resulta sobresaliente, el sonoro es alucinante. La música ambienta de manera increíble, y unida a la claustrofobia que llegan a producir los laberintos por los que nos movemos, crea una atmósfera sencillamente perfecta. Una atmósfera tenebrosa y terrorifica.

Los FX no se quedan atrás: puertas que se abren y cierran de golpe, aullidos, gritos, jadeos... Časi real. Practicamente se puede oler el pútrido aliento de los monstruos cuando respiran en nuestra nuca.

En definitiva, «Doom» es no sólo un acierto, como título que acompañe el lanzamiento del recién nacido 32X, sino que se ha convertido ya, y por derecho propio, en el primer clásico para esta máquina. Un cartucho imprescindible.

F.D.L.

ORIGINALIDAD GRÁFICOS 92 **ADICCIÓN** 95 SONIDO 92 DIFICULTAD ANIMACIÓN 90 Todo. Atmósfere, movimientotal... Y es que en el fende El. heche de que cueste acos-tumbrarse a los rápidos mevi-mientos del protagonista, Que nientos del protagonista. Qu 10 puedan Jugar d**es** e la vez.

y además...

LUCAS SALTA MÁS ALTO

STAR WARS ARCADE



ace algún tiempo, Sega lanzó po, Jega una recreativa basada en la popular trilogía "Star Wars" del director americana George Lucas. Pero ya es posible tener la máquina en casa, o al menos, una versión que

no le va a la zaga. «Star Wars Arcade» es otro de los títulos con los que arranca el MD 32X. Poco se puede decir de este cartucho, que no se conozca ya por la máquina.

Nuestra misión -algo más que evidente- es, a los mandos de un X Wing -siempre que estemos en modo de un solo jugador-, acabar con el Imperio, siguiendo el desarrollo de la película original: TIEs, cruceros, etc., hasta llegar a la Estrella de la Muerte.

Lo mejar de todo, dejando a un lado la calidad técnica, reside en el hecho de que dos jugadores puedan unir sus fuerzas, uno como piloto y otro como artillero, a bordo de un Y Wing. Al principio resulta algo difícil coordinar las acciones, pero cuando se le coge el truco es toda una delicia.

En «Star Wars Arcade» el MD 32X demuestra de lo que es capaz con un juego basado en gráficos poligonales. La velocidad es endiablada, aún cuando multitud de naves inundan la pantalla. Y acompañando a este desarrollo sensacional, el sonido resulta sobresaliente: música fascinante y digitalizaciones de factura excelente conforman un combinado de elevada calidad técnica. Quizá el fallo que se le puede achacar es una paleta algo pobre..., y que es bastante difícil.

No es la película, pero poco le falta.

PUNTUACIÓN TOTAL: 90

MÁS QUE LA RECREATIVA VIRTUA RACING DE LUXE



o podía fallar. La estrella de la tecnología Sega debía ir acompañada de uno de los juegos estrella en las recreativas. «Virtua Racing Deluxe» es la culminación de lo que fue «Virtua Racing».

Sin embargo, no es

ninguna exageración afirmar que la versión 32X dejará en mantillas, no sólo a su homónimo de Mega Drive, sino hasta la misma máquina de las salas. Razones y argumentos para ello no le faltan. En principio, existen tres modelos distintos de coche que pilotar; Fórmula, Stock y Prototipo. El primer modelo ya es conocido. Los otros os harán experimentar nuevas y variadas sensaciones. Y, como anécdota, fijaos en la disposición de los volantes en unos y otros modelos.

En segundo lugar, el número de circuitos ha aumentado, de tres a cinco. Los que ya se conocían eran Big Forest, Baybridge y Acropolis. Los nuevos, con escenarios tan sugerentes como el desierto, son Highlands y Sand Park.

Pero no sólo en cantidad, sino en calidad ha evolucionado «Virtua Racing». Los decorados incluyen ahora muchos de los fondos y objetos que habían desaparecido en la adaptación de la recreativa a formato doméstico. La velocidad, por supuesto, ha aumentado también y, además, pese a que la perspectiva subjetiva de conducción sigue pecando de alguna pérdida de ángulos, en el modo dos jugadores -que no podia faltar– la visibilidad mejora bastante respecto al cartucho de Mega Drive.

En resumen, un estreno de lujo en el 32X.

PUNTUACIÓN TOTAL: 93

Sin apenas conacimientas infarmáticos podremas hacernas con el contenido didáctica de este valumen. Y tada gracias a la labor de su autar, F. Javier Maldes Teo, que se ha esfarzada en introducir ejemplas a la larga del libro, cada vez que explica cualquier punto de la pragramación en C. «Lenguaje C» esta arganizado en farma de guía, can numerasos indices de acceso y can tadas las datos necesarias para la pragramación recogidos en tablas, de tal manera que sea además de una excelente guía de aprendizaje, un manual de consulta en la tareas de pragramación profesional.

F. Javier Maldes Teo Anaya Multimedia

Nivel «I»

DIVULGACIÓN

MANUAL DE SEGURIDAD PARA PC Y REDES LOCALES



627 Págs.

4.800 Ptas.

El tema que nos propone este interesantísimo libro es el de la pratección de nuestro equipa, tanto a nivel software como a nivel hardware. Si nos detenemas en pensar que alguien a alga puede dañar nuestro equipo infarmático, seguro que panemos frena a esta posibilidad. Par esa hemas hablado de interesante valumen, parque ataca directamente a temas tan atractivos como: piratas, virus y otros intrusos; ladranes de datas; competidores y espías industriales; despistes y atras fallas humanos; fallos de suministro eléctrico; e incendias y atras catástrofes. Fácil y accesible, este manual nos ayudará a mejarar cansiderablemente la seguridad de nuestras datos, sin tener que invertir una fartuna en ello.

Stephen Cabb McGraw-Hill

Nivel «I»

PROGRAMACIÓN

KIT DEL PROGRAMADOR DE MICROSOFT WORD



1.076 Págs.

6.950 Ptas.

El grasar de este volumen que la caleccián McGraw-Hill nas presenta, es síntama de la enorme cantidad de información que vamas a recibir sobre cáma pragramar Microsoft Word. Gracias a su sencilla lectura, detrás de la que está la revisián técnica de Antania Vaquera Sánchez, padremas: persanalizar Word 6 para que trabaje como nasatras queremos; canstruir asistentes a medida; crear nuestras propias bibliatecas de Word; etc. Además, cantamas can un disco de ayuda que incluye ejemplas de macros de WardBasic y bibliatecas de enlace dinámica para paner en marcha el MAPI y ODBC.

Artura Vaquera Sánchez McGraw-Hill Nivel «I»

SISTEMAS OPERATIVOS

WINDOWS 3.1 PARA TRA-**BAJO EN GRUPO**



476 Págs.

3.250 Ptas.

Can esta obra de Susana Linares González nas intraduciremos en el universa de las comunicaciones y en el intercambio de información entre ardenadares de una red. Pera par atra lado aprenderemas a utilizar carrectamente tanto el clásica pragrama Windows 3.1 cama este mismo y el Windaws 3.11, estas das últimos –y aquí es dande reside la novedad- para Trabaja en Grupo. Por atra lada, «Windaws 3.1 para Trabaja en Grupa» también nos adentraremas en el mundo del manejo de las aplicaciones en red, compartiremos las recursos existentes en la misma, enviaremos sus mensajes par media del carreo electrónica Mail y pragramaremos citas y reunianes en grupa mediante la utilidad Schedule+.

Susana Linares **Editarial Paraninfa**

Nivel «I»

ecnomanías

Neo Geo CD



as aficianados a los salones recreativos conoceréis sin duda a la compañía japonesa SNK. Su máquina Neo Geo fue la primera consola doméstica que utilizó exactamente los mismos juegas que las de las máquinas recreativas propios de la marca. Incluso la Neo Geo poseío una tarjeta en la que grabar partidas y puntuaciones y transportar las unas y las otras del salón del barrio al salón de tu propio domicilio.

Pues SNK acaba de lanzar en todo el mundo la Neo Geo CD. Se trata de una nueva consala basada en CD-ROM con unas especificaciones técnicas espectaculares: 56 megabits de RAM, 512 K bits de videa VRAM, 65536 colores simultáneas en pantalla y CD de doble velacidad. El corazón de la Neo Geo la forman un chip Z80 y un rápido 68000 de 32 bits.

Para más infarmación podéis llamar al teléfano 93 215 07 58.

Sonido Roland en SB 16

oland ha lanzada al mercada una tarjeta "add on" para Saund Blaster 16 que canvierte a esta última en tatalmente campatible Saund Canvas. Los que sepáis alga de música electrónica y hayáis escuchado una tarjeta Roland os podréis hocer



una idea de la mejara que esto supone para las prestaciones de la Sound Blaster 16.

El "Saund Canvas" es tatalmente compatible MIDI, lleva una interesantísima caleccián de saftware incluida y permite conectar cualquier instrumenta que cumpla la narma MIDI a la propia tarjeta. Es algo así como poseer una Roland, la mejor tarjeta de audio del mercado, a un precio muy razonable.

Para más infarmación padéis llamar a Raland al teléfono 93 308 10 00.

Multimedia Audio



uickshot es la compañía que más joysticks vende en el mundo y, según su distribuidor oficial, en nuestro país. Ahora esta poderosa multinacional está entrando de lleno en el campo del multimedia audia y en esta línea acaba de presentar sus altavoces Sound-Mate 4. SoundMate 4 se deno-

minan así par paseer un amplificador de cuatro vatios por canal. Además llevan cantral de balance, batán potenciador de bajos y control de volumen. También están prategidas magnéticamente para no crear interferencias al monitor del ordenador. Los SoundMate 4 son activos cuando se conectan pero funcionan con el propio amplificador de la tarjeta de audio si deseas ahorrar pilas a electricidad. El precia recomendado para estos altavoces es de 4.600 pesetas y las padéis encantrar en cualquier tienda de informática.

El distribuidar es Praeinsa y su teléfana es el 91 576 22 08.

Sistema de desarrollo de juegos PSY-Q



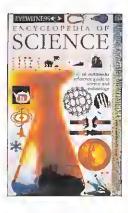


SY-Q es un sistema de desarrollo de juegos basado en PC que permite pasar de compatible a cualquier formato el cádiga generado. PSY- Q existe en versiones para Sega Mega Drive/Genesis, Super Nintenda, Amiga 1200/600, Playstatian, Mega CD, PC y 32X. Tados los sistemas PSY Q incluyen interfaz, tarjeta Super Fast 16 bits para PC, saftware campleto, un cable de conexión de dos metros, manual de

instrucciones, un aña de saparte técnico gratuito, BBS de soporte dedicada exclusivamente a PSY Q y 12 meses de garantía para el hardware. Camo habréis odivinado por el nombre, PSY Q ha sida diseñado por Psygnosis por lo que os podéis hacer una idea de la calidad de los juegos que se pueden crear con este sistema. El precio aproximado del PSY Q es de 2.000 libras esterlinas más IVA, dependienda del equipo requerido.

Para más información podéis llamar al teléfono de Liverpool (Reino Unido) 07 44 151 709 57 55 o enviar un fax al 44 151 709 64 66.

Libros en CD Rom





K es una editorial americana cuyos libras son habitualmente editados en nuestro país. Son obras dedicadas a los más jóvenes de la casa, repletas de divertidos dibujos y que enseñan a los pequeños como funcionan las cosas, o que significan las palabras, a las inicios de la ciencia, a... Pues esta editarial desde hace unas meses ha creado una divisián multimedia que está publicando sus libros en formato CD-ROM. Los primeros títulos en oparecer al mercado han sida «The Way things work" -(¿Cómo funcionan las casas?)-, «My first incredible amazing dictionary», «Encyclapedia af science», «Stephen Biesty's Incredible Crass-Sections Stawaway!» y «The ultimate human body». El precio de los CDs varia de los 60 dólares a las 130 y estamos seguros que na os defraudarán.

Para más información marcar el teléfono de Nueva York (212) 213 48 00.

Los hombres más importantes del mañana...



// ANIJASOS DEL GALAESTA

Aguas turbulentas

P

ero, al menos, hemos cambiado de isla. Espero que os guste más el paroje de la islo del agua, pese a sus insalubres ciênagas. Pues si, aqui, en pleno Marjal de

los Minotauros estamos; si exploráis un poco al Norte vereis el misterioso Laberinto, cuya recompensa tal vez compense el inmenso riesgo que su penetración comporta. Vosotros mismos...

No menos osados son los aventureros que continúan sus recorridos en «Pagan», entre la furia de los cuatro titanes elementales, o aquellos que han de elegir entre alguna de las siete puertas del infinito en «Ishar III». Por si tal riesgo os parece aún escaso, tal vez os sea de interês las informaciones sobre un mundo hasta ahora oculto a la vista humana: Lost Guardia, cuyos parajes os esperan en el recién publicado «Wizardry VII: Crusaders of Dark Savant», de Sir Tech.

Por otro lado, veo que arrecian las cartas pidiendo un aumento de tiempo-espacio para estas reuniones. Os invito a dirigir vuestras peticiones a las deidades superiores a Ferhergón, pues mi poder es bastante limitado en ese sentido.

EL PAPEL DE LOS HECHIZOS

La misión que los hechizos desempeñen en la aventura puede ser muy variada, y darles desde un carácter indispensable al de mero adorno. Así, hay numerosos juegos en que su utilización sólo puede facilitarnos la vida en combate, y son inútiles en el resto de la aventura. En este caso es claro que no se aprovecha todo el potencial y aliciente que pueden dar a la historia.

En el otro extremo están aquellos juegos que incorporan hechizos con una misión bien definida, que deben usarse en un determinada momento para llevar a buen cabo la aventura, y que no se vuelven a necesitar. Hay muchos ejemplos, tipicamente concentrados en destruir al gran malo. El paradigma de este caso es «Dungeon Master», en que se da un hechizo ("ZO KATH RA") cuya única finalidad es conseguir la

ESTE AÑO LAS NAVIDADES LAS CELEBRAREMOS EN TERRA, ME TEMO. SÍ, YA SÉ QUE DIJE QUE LAS REUNIONES SE IRÍAN CELEBRANDO EN DISTINTOS MUNDOS, PERO ME HA SIDO IMPOSIBLE PARTIR DE NUESTRO ANTERIOR DESTINO, Y ME HE VISTO OBLIGADO A CONVOCAROS DE NUEVO AQUÍ. AL PARECER, LAS DOS ÚNICAS NAVES DISPONIBLES HAN SIDO ROBADAS RECIENTEMENTE...





Gema del Fuego (Fire Gem) para destruir la Lord del Caos. En «Elvira II» hay varios hechizos de uso indispensable en momentos puntuales del juego, como el de Flotar. Tampoco hay en este caso la riqueza que permite su uso.

Entre ambos extremos existe una gran gama, de mucho mayor interės en mi opinion. Son aquellos hechizos de uso genérico que, en un momento dado, se precisan para superar un obstáculo. En estos casos si que se fuerza el ingenio. El sortilegio que venimos usando en una clase determinada de situación, tipicamente en combate, resulta imprescindible para superar un obstáculo de distinta clase. Coincidiréis conmigo en que reporta gran satisfacción ser capaz de ingeniárselas para superar estos enigmas. Supongo que la explicación pide a gritos un par de ejemplos.

En «Shadowlands» se usa el hechizo Bola de Fuego (Fireball) con profusión e incluso gusto contra los diversas enemigos. Como sabeis, en tal juego se introducen los llamados sensores ópticos como un elemento más de los puzzles, que al ser iluminados provocan diversos efectos. Pues bien, es habitual el uso de bolas de fuego bien apuntadas para activar algunos de ellas fuera del alcance de otros medios. Esto, que contado es obvio, la primera vez que lo has de usar no es tan fácil de adivinar.

Más dificil es el ejemplo en «Londs of Lore». El hechizo Freeze (Congelar) es normal en muchos JDRs. Su efecto es paralizar al enemigo y dejarlo asi impotente ante nuestro ataque. Por otro lado, en la citada aventura visitaremos las Cienagas de los Gork (Gork Swamps) donde entre Gorks, Stickmen y otras plastas deformes, hay unos charcos de acido que impiden el paso sobre ellos. Lo bueno es descubrir que al usar el hechizo Freeze los burbujeantes charcos cesan en su movimiento y permiten el paso.

En fin, hay otros ejemplos, pero yo creo que los puestos ilustran con suficiencia el caso descrito. Y vosotros, ¿qué?, ¿coincidis conmigo, o creéis que el papel de los hechizos debe confinarse al combate y apertura de cofres? Mientras meditáis vuestra respuesta, dejemos paso a los restantes maniacos. Por cierto, el olor de este lodo no es muy agradable. Recordadme que no volvamos a reunirnos por aquí.

OTROS MANIACOS

Rubén Navas, de Burgos, comienza de forma tétrica, hablando de «Veil of Darkness». En la taberna hay un cáliz de oro de muy deseable consecución. Pero el posadero sólo accederá a usarlo con un vino a la altura de las circunstancias. Y Kirill parece poseer caldo tan extraordinario. Para llegar a su bodega deberás recorrer las catacumbas del pueblo, cuyo acceso está en la casa del malogrado Eduardo; la llave necesaria la tiene una de las gitanas. A Rubén le priva

«Lands of Lore» y al mismo dedica todos sus votos.

Y desde Sevilla, Marco Cepile saca a colación el inevitable «Pagan», en el que tiene al Avatar en situación bastante avanzada. Al parecer, cuenta con los cinco trozos del antiguo obelisco, pero no sabe que uso darles, y Mythran le niega toda tipo de ayuda. Si leyeras los libros, te enterarías. Debes colocarte en un pentáculo y disponerlos en sus esquinas. Hecho eso, pulsa dos veces en la pirámide y..., buen viaje, aunque todavia no a Britannia. Los votos de Marco se reparten entre «Pagan», «Eye of the Beholder III» y «Clouds of Xeen». Hombre, me parece que a ese planeta iban los dos vuelos por cuya culpa está reunión tiene lugar entre estos lodos fétidos.

Ahora recibimos a un experto en Terra, según se desprende de su carta, repleta de conocimientos sobre el planeta, y en la que recomienda comenzar la visita por el Ancient Temple of Moo. Se trata de Ángel José Hernández, de Móstoles (Madrid), quien, dado lo versado que está en este planeta, dedica sus preguntas a otros juegos. Como «Waxworks», en el que le gustaria no sufrir atracos a manos de los desalmados del mesón; la solucián es, como bien apuntas, usar el silbato y correr a esconderte para evitar a la policia. Cuando pase un rato y todo se tranquilice, los "colegas" habrán volado y podrás buscar el cajon de te en un almacén de la calle más cercana a los muelles.

C ALABOZOLISTA

o cabe resaltar variación de relevancia respecto al mes anterior. Repiten cuatro de los JDRs que entances ocuparan nuestros puestos de honar y casi sin variación de orden, salvo par el avance de «Eye of the Behalder III». Junto a nuestro hasta ahora, y van tres meses, inamovible «Pagan», repiten «Lands of Lore» y «Ultima VII».

El quinta del grupa resulta también un habitual, el nunca suficientemente bien panderado «Ishar II», al que está a punto de comenzar a sustituir su siguiente parte. Otro mes que se quedan fuera de la lista las "Might and Magic", aunque par poco: ha estado muy reñida este mes la votación.

Vatos cantabilizados en Octubre-94; LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

- 2.- Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor
- 3.- Ultima VII: The Black Gate 4.- Ishar II: Messengers of Doam
- 5.- Lands af Lore

Las preguntas de «Elvira» han sido contestadas muchas veces y no procede su repetición; de «Elvira II», a lo de las raspas conteste el mes pasado, por lo que vamos con lo de la hoja congelada. La solución es realmente simple: ¿que harias para tener un cuchillo muy frio? Pues meterlo en el congelador y dejarlo un buen rato: haz tu lo mismo. Respecto al hechizo de resurrección, creo recordar que precisa de cinco componentes, a saber: un cerebro, un pericrâneo, un corazon, unos huevos y un libro de oraciones. No hare ninguna broma con ellos, por esta vez. Termino recogiendo los votos de Angel, dedicados a «Might and Magic III», «Waxworks» y «Veil of Darkness».

Lo siento, pero no puedo más. Entre esta peste y los mosquitos del atardecer, esta no hay quien lo aguante. Aquí vamas a poner punto y final a nuestra reunión..., si es que me dan hasta nauseas. Al salir tened cuidado con las arenas movedizas; si veis algún minotauro, poner pies en polvorosa, porque son bichos duros. Nos vemos. El próximo mes, más (y espero que en mejor sitio).

Ferhergön



Pisada a fondo

STREET RACER

Cuanda la Super Nintendo hiza su aparicián, una de las primeros juegas que acampañó su lanzamienta fue un alucinante cartucha que hacía del Modo 7 su "Modus Vivendi". Hablamos, por supuesto, de «F Zera». La más reciente producción en Moda 7 tiene nambre prapia y un éxito asegurado. Llega de Francia, y con el acelerador a tape. Es «Street Racer».



Por los aires saldremos si no estamos atentos a las evoluciones de nuestro bólido.

■ VIVID IMAGE/UBI SOFT Disponible: SUPER NINTENDO ARCADE

ue duda cabe que la opción multijugador es una de las que mås atraen al público. La posibilidad de disputar competiciones con un amigo siempre resulta mucho más entretenido que el tener a la máquina como rival. Y es aquí el primer punto en el que «Street Racer» se desmarca. No ya un jugador, ni siquiera dos. Ni tres. Porque «Street Racer» permite la participación simultánea de hasta cuatro jugadores, en pantalla partida. Por otro lado, las diferentes modalidades de competición, son lo bastante originales y divertidas como para destacar sobre los demás juegos.

Para empezar, y como seria de esperar, nos encontramos con las habituales posibilidades de practica, desafio entre dos jugadores, campeonato, etc. Pero, a partir de aqui, el resto resulta de lo más original. "Rumble" es un modo de combate en el que los distintos participantes –siempre un total de ocho- se enfrentan todos contra todos, en una lucha sin reglas, en la que el vencedor es el que, al final, queda en pie –o en ruedas, mejor dicho–. La última opción de juego es "Soccer", una curiosa mezcla entre fútbol, karting y lucha, donde nuestro objetivo será conseguir el mayor número de tantos en el menor tiempo



Competir contra un amigo harà más adictivo este programa. Siempre lucharemos por vencer.

posible, introduciendo un gigantesco balón en una porteria.

El siguiente punto a destacar en «Street Racer» son sus extraños y graciosos personajes. Luchadores de sumo, guerreros africanos, surfistas..., un grupo tan heterodoxo como sus artes de competición. Los golpes, y echar al contrario de la carretera es lo más importante. La victoria es el objetivo final.

En el apartado técnico, «Street Racer» resulta, indudablemente, un cartucho sobresaliente. Gráficos trabajados, gran velocidad de juego, estupenda música y efectos. Y una dificultad que, sin tener un nivel precisamente reducido, no empaña lo más minimo el aspecto jugabilidad. Algo que resulta ser una de las grandes bazas de «Street Racer», es divertido, adictivo, gracioso... Muy recomendable, en definitiva.

F.D.L.

Uea nueva jeya para las lanáli- cas dal clásica Mode 7.	0
ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	87
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85
	- 7

Diversión al poder

TINY TOONS ADVENTURES E ALL STARS



Un buen pase a gol, que ni el mismisimo Julio Salinas fallaría... Bromas aparte, la adicción ACME es total.



Pero también el deporte de la canasta está presente en esta reunión de estrellas internacionales.



La diversión que encontramos en este programa se debe en gran parte a sus protagonistas.



Hacer, lo que se dice hacer una porteria de fútbol es muy fácil. Si no nos creéis, mirad esta de la pantalla...

Preparaos para jugar el partido de fútbol o baloncesto más divertida de vuestra vida, porque los jugadores son ni más ni menos que los famasos personajes de dibujas animadas «Tiny Taans», que también ellas tienen derecha a practicar departe.

KONAMI Disponible: MEGA DRIVE DEPORTIVO

hora, y en nuestra Mega Drive, Plucky Duck, Montana Max o Dizzy Devil, por poner un ejemplo, van a emular a Romario o a Jordan para decidir cuál es el mejor equipo de la universidad ACME. En cualquiera de sus variantes, la diversión está asegurada. Sólo tenemos que escoger a nuestros personajes favoritos, formar dos equipos y, ja jugar!

Si por algo destaca el juego es por la diversión que emana en todos sus aspectos. La sola presencia de los personajes de dibujos animados ya lo garantiza, y si además añadimos que pueden jugar hasta cuatro jugadores simultaneamente, el coctel que obtenemos es divertidísimo y super adictivo. Los «Tiny Toons» nos deleitarån con multitud de graciosas jugadas en cualquiera de los cinco terrenos de juego de los que disponemos

a cual más loco y disparatado, icoma los jugadores! Los partidos de fútbol son de cuatro jugadores y los de baloncesto de tres, y en ellos ejecutaremos pases, asistencias, alguna que otra falta..., y tiros especiales distintos para cada personaje. No faltaran ninguna de las características de este tipo de eventos: estadisticas después del partido, penaltis, tiros de tres puntos, y hasta animadoras en el descanso al mås puro estilo americano.

Pero, no se vayan todavía porque aún hay más. Otros tres curiosos juegos acompañan al fútbol y al baloncesto: una carrera de atletismo, una partida de bolos y un peculiar pasatiempo que consiste en golpear con un martillo la cabeza de Max, que sale por unos agujeros, sin golpear a los demás personajes.

Las escenas simpáticas se suceden sobre una base de decorados y gráficos muy graciosos, acompañadas de la musiquilla que caracteriza a estos dibujos de la Warner, y que reconoceréis en cuanto la oigáis. Los movimientos de los

personajes son muy buenos y, sin resultar excelentes deportistas, hilvanan jugadas con mucha habilidad, que puede ser regulada mediante los respectivos niveles de dificultad.

En fin, toda la gracia y simpatia de los dibujos animados en un juego de consola, en el que además podemos jugar al fútbol y al baloncesto. Divertido y adictivo a tope. Y ahora si..., esto es todo, amigos.

C.S.G.

Un excelente jue- ga da dapartes de la famasa marca ACME	36
ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	88
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	87
ANIMACION	87

Comendados

- CYBERWAR
 SCI (PC CD-ROM)
- 2 DONKEY KONG COUNTRY NINTENDO (SUPER NINTENDO)
- 3 EARTH WORM JIM
 SHINY ENTERTAINMENT/VIRGIN (SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)
- 4 SYSTEM SHOCK ORIGIN (PC)
- THE LION KING DE VIRGIN (SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)
- RISE OF THE ROBOTS
 TIME WARNER (PC, PC CD-ROM)
- 7 INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES
 JVC/LUCASARTS/FACTOR 5 (SUPER NINTENDO)
- 8 UNDER A KILLING MOON ACCESS (PC CD-ROM)
- 9 PC FÚTBOL 3.0
 DINAMIC MULTIMEDIA (PC)
- COLONIZATION
 MICROPROSE (PC)
- DREAMWEB
 EMPIRE (PC, PC CD-ROM)
- 12 DOOM 2
 id SOFTWARE (PC, PC CD-ROM)
- DAWN PATROL EMPIRE (PC)
- INFERNO
 OCEAN/D.I.D. (PC, PC CD-ROM)
- SUPER RETURN OF THE JEDI JVC (SUPER NINTENDO)
- QUARANTINE GAMETEK (PC)
- PGA TOUR GOLF 486
 E.A. SPORTS (PC CD-ROM)
- FIFA SOCCER 95
 E.A. SPORTS (MEGA DRIVE)
- LARRY 6
 SIERRA (PC, PC CD-ROM)
- 20 CYCLEMANIA
 ACCOLADE (PC CD-ROM)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juiclo, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Puntería en las calles

CRIME PATROL

Las calles de la ciudad ya no son un lugar seguro para nadie: atracos, asesinatos, guerras entre bandas, terrarisma..., y las ciudadanas se sienten tremendamente inseguras. Su única salvación san las agentes de palicía que se acupan de limpiar la ciudad de maleantes y hacerla más habitable y segura.



La palabra que mejor define esta pantalla es, sin duda, espectacular.

■ AMERICAN LASER GAMES ■ Disponible: PC CD-ROM ■ ARCADE

i quieres ser uno de ellos, coge tu revólver y tu placa, y disponte a patrullar las calles junto con tu

compañero o compañera.

«Crime Patrol» es un arcade en el estilo que inició el mítico

«Operation Wolf» pero en el que los gráficos son escenas de video digitalizadas. Actares profesionales dan vida a los personajes que aparecen en el juego recreando una auténtica película de policías y ladrones con tiroteos, persecuciones y como punto final, detenciones.

Disponemos de diez balas en nuestra pistola que habremos de recargar cuando se nos acaben, aunque por suerte, la munición será infinita. Avanzaremos por los distintos escenarios acabando con los "malos" que se nos pongan por delante pero con mucho cuidado de no disparar a los "buenos" pues perderíamos una de nuestras vidas. Como también la perderemos si no somos más rápidos con el revolver que los criminales; pero tampoco hay que preocuparse mucho por las vidas pues el juego permite continuar siempre donde nos maten, con lo que nos garantizan poder visitar los cuatro escenarios en que se desarrolla la acción. Primero empezaremos con unas misiones variadas de navata pateándonos las calles, para l<mark>uego seguir con unas de</mark> vigilancia. A partir de aquí



Lo mejor para salir bien parados de este programa es tener mucha punteria.

todo se vuelve más peligroso ya que ayudaremos a los grupos especiales en su lucha contra los traficantes de droga y los terroristas internacionales.

NUESTRA OPINIÓN

«Crime Patrol» está realizado siguiendo la línea del conocido, y también el primer arcade de este tipo, «Mad Dog McCree» que causó furor cuando apareciá par primera vez en los salones recreativos. Las imágenes y las voces digitalizadas nos hacen sentirnos el protagonista de la película con la que creeremos que vamos avanzando en realidad por las calles abatiendo tipos que desean hacer lo mismo con nosotros. El realismo queda patente y la ambientación es también bastante buena con lo que se consigue una película interactiva con la que nos divertiremos probando nuestra puntería a la vez que hacemos un favor a la comunidad.

C.S.G.

Una peticula de tiros convertida en un arcade de punteria.	8
ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	85
SONIDO	87
DIFICULTAD	72
REALISMO	89

Luchas dinásticas SANGO

FIGHTER

Las canflictas existentes entre distintas aspirantes al trana de las reinas de la antigua China sirven de introducción -más bien de excusa- a Panda saftware para presentarnos un nuevo juega de lucha.

■ PANDA ■ Disponible: PC ■ ARCADE

atadas, puñetazos y mamporros varios se sucederán en la pantalla de nuestro ordenador, pues si por algo se caracteriza éste programa es por la variedad de golpes que cada personaje tiene, tanto físicos como de naturaleza mágica.

Golpes que ejecutaremos con mucha facilidad pues vienen todos ellos explicados en el libro de instrucciones para que no nos rompamos la cabeza probando combinaciones de movimientos y nos ocupemos de romper las de nuestros enemigos. Su sencillez de manejo viene además complementada con la posibilidad de manejarlo tanto con teclado como joystick o ratón.

Los combates se desarrollan en el típico uno contra uno, siendo tres las posibles opciones de las que disponemos para pegarnos contra los otros guerreros: el modo historia, el modo batalla y el duelo entre dos jugadores, en el que podremos escoger cualquiera de los guerreros que hay. En el modo historia disponemos de cinco personajes can los que atravesaremos el país luchando en distintos puntos contra los generales del ejercito enemigo, tras haber derrotado previamente a los soldados que les protegen; mientras que en el modo batalla escogeremos uno de los personajes que luchará sucesivamente contra once guerreros distintos. En éste último modo hay fases de bonus en las que probaremos nuestra



Todos los personajes del juego poseen una amplia variedad de golpes.



Los escenarios y personajes tienen un estilo inspirado en las recreativas.



Pese a su aparente sencillez, «Sango Fighter» es un juego muy completo.

puntería con el arco y las flechas. Si algo nos llama la atención al probar el juego es la calidad de los gráficos, escenarios y movimientos de los personajes que recuerdan a los juegos de consola japoneses, sin ser tan rápidos y espectaculares, y en concreto al archiconocido «Street Fighter II». El manual, por su parte, es detallado, algo infrecuente en juegos de éste tipo, pero tiene el inconveniente de que no está traducido a nuestro idioma. La adicción, por supuesto, es muy alta; y los tres niveles de dificultad nos garantizan muchas horas de entretenimiento hasta que logremos derrotar a todos nuestros adversarios.

C.S.G.

8uena realiza- clén tácnica sobre un argu- mento manide.	0
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	85
SONIDO	73
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	85

Fithol total FIFA SOCCER 95

Hay decenas de progromas en el mundo lúdico informático sobre el deporte rey, y los hay que han alcanzado gran renombre debido a su colidad. Pero «FIFA Soccer 95» es el que podríamos calificar como el simulador definitivo de fútbol, a la espera de que olguien digo lo contrario, claro.

un gol.

"chuts"..., y hasta cohetes y

al anterior «FIFA Soccer» no

podemos por menos que

alegrarnos de las muchas

aplausos cuando marquemos

Haciendo inevitable referencia

mejoras que se han introducido,

como el aumento en el número

■ ELECTRONIC ARTS SPORTS
■ Disponible: MEGADRIVE
■ SIMULADOR DEPORTIVO

oda la magia y
espectacularidad del
fútbol están presentes en
este fantástico
simulador. Desde el
momento en que pongamos el
balón en juego hasta que el
árbitro dé el pitido final,
tendremos la sensación de estar
disfrutando de auténtico fútbol.

Participaremos en ligas, torneos, eliminatorias o campeonatos, sin desdeñar la opción de los partidos amistosos. Jugaremos con los equipos reales de las ocho mejores ligas (incluida la española) o con cualquiera de las selecciones nacionales de los paises adscritos a la FIFA. Podremos variar a nuestro gusto hasta el menor detalle del programa, tanto cuestiones técnicas, tácticas, alineaciones o marcajes como aspectos de la configuración.

Una vez en el terreno de juego, y en medio de un ambiente de público increíble, trenzaremos jugadas que en nada tienen que envidiar a las de los reales astros del fútbol. Jugadas ensayadas, chilenas, remates de cabeza, pases de tacón, paradas espectaculares y durísimas entradas están esperando que las realicemos como colofón a la consecución del gol. Cuando esto ocurra sentiremos el júbilo de nuestros seguidores, graciosas escenas aparecerán en los marcadores electrónicos del estadio y hasta los jugadores saltarán de alegría.

Todo lo que ocurre en el campo es una delicia para la vista: las animaciones y los movimientos de los jugadores son detallados y realistas, llevándose la palma alguna de las "palomitas" que se marcan los porteros. El aspecto sonoro recrea perfectamente lo que es el ambiente en un partido de fútbol, por lo que oiremos los cánticos de los espectadores unidos a los sonidos de nuestros



de animaciones o posturas de los jugadores, o la inclusión de clubes de fútbol de todo el mundo, así como una mayor precisión en la realización de los pases tanto cortos como largos.

Todo ese derroche de creatividad y buena programación da lugar a un programa excelente que hace sea divertidísima una cosa que ya lo es por sí sola: jugar al fútbol.

C.S.G



Estamos ante el mejor simulador de fúticol que he- mos visto,	71
ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	88
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	93



TM & © 1994 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. Software © 1993 Interplay Productions Ltd.



Te sentirás solo

ALONE IN THE DARK 2

«Alone 2», en CD, represento para la campañía gala el punto de contocto entre los juegas actuales y la generoción futuro.



- Disponible: PC, PC CD-ROM

 V. Comentada: PC CD-ROM
- AVENTURA

a más importante
diferencia que Infogrames
ha establecido entre las
distintas versiones, hace
referencia al idioma de
juego, y algo que es fácilmente
presumible, como la calidad del
audio.

En cuanto al primer punto, el CD permite jugar en distintas lenguas -inglés, francés, español, etc.-, dejando así al usuario, si tal es su deseo, la elección entre una u otra, permitiendo, por ejemplo, la práctica de un idioma distinto al español.

Él apartado sonoro destaca sobremanera del resto, ya que la calidad digital que ofrece el CD se ha aprovechado plenamente con una banda sonora espectacular, y capaz de poner los pelos de punta en más de una ocasión.

En cuanto al resto, apenas existen diferencias. La historia, por supuesto, no varía un ápice,



La supervivencia es lo más dificil de conseguir en esta pesadilla perpetua que se desarrolla en la oscuridad.

así como la tremenda calidad del juego, de forma global. Las animaciones son excelentes, como gráficos y escenarios, y la jugabilidad, gracias al cómodo interface diseñado por Infogrames, altísima.

Si no conocíais el juego, esta es la ocasión perfecta para hacerse con él, en un formato cómodo de manejar, y que ofrece una excelente banda sonora.

F.D.L.

Todo un clási- co que vuelve con energías renevadas.	0
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	96
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	94

Fuera de carrera

NIGEL MANSELLS' INDYCAR



La opción de pantalla partida tanto con un sólo jugador como con dos es la más espectacular y entretenida.



Antes de correr en un determinado circuito podremos ver una descripción del mismo para que nos hagamos una idea.

El nambre de un fomoso siempre es un redama, pero no es una garantía de que un juega sea bueno. Pero si lo que queremas es emulor o ese personaje entonces puede que nuestros deseas se veon cumplidas.

- ACCLAIM ■ Disponible: SUPER NES,
- MEGA DRIVE
- V. Comentada: SUPER NES
 CARRERAS DE COCHES

char unas carreritas a o Nigel Mansell y proclamarnos campeón del mundo de Indycar es el único abjetivo que conseguiremos con este juego, que no es poco. Tendremos 15 circuitos en que correr tanto en la modalidad de campeonato como en la de carrera simple, escogiendo el trazado que deseamos. En ambas modalidades participaremos nosotros solos contra la máquina o bien contra otro jugador. Y para que por opciones que no quede, también contempla el juego la posibilidad de jugar en modo arcade o simulación.

Y llegamos al apartado curioso del programa, el realismo, porque la verdad que es una de las cosas de las que peca por no tener en exceso, claro. Una vez en carrera, comprobamos con desagrado que no podemos salirnos de la pista, que el coche no hace trompos ni cambia de orientacián y que cuando nos golpeamos contra un obstáculo se nos corrige automáticamente la dirección y..., aquí no ha pasado nada.

En el aspecto positivo también hay que decir que la sensación de velocidad está bien conseguida, y que en cuanto a configuración de nuestro coche y de la pantalla de juego sí es muy completo. La presentación gráfica es buena, aunque los circuitos son bastante parecidos entre sí y lo único que cambia son los decorados del fondo.

Es más que suficiente para emular a nuestros ídolos del motor y entretenernos conduciendo un Indycar pero sin esperar ninguna maravilla de la técnica. Un aprobado en diversión que baja un poco a causa de la simplicidad.

C.S.G.

	Para correr un buas rato, sin pedir mu- cha más.	7	(0	
0	RIGINALIDA	D	300	65	
G	RÁFICOS			77	
A	DICCIÓN		300	80	
S	ONIDO			78	
D	IFICULTAD	3	Part .	74	
R	EALISMO			60	

Demolition Man

BREAKTHRU!

Por el título del ortícula padrío creerse que éste hace referencio o un orcode bosoda en cierta películo de Stollone, pero no von por ohí los tiros...

- MICROPROSE
- Disponible: PC, MACINTOSH
- V. Comentada: PC
- **ROMPECABEZAS**

on la firma de Alexey Pajitnov, el creador de «Tetris», nos llega ahora «Breakthru!», un nuevo trabajo con el que pretende repetir el éxito de su primer juego. Partiendo de una idea muy similar, nuestra misión ahora va a ser la de descubrir un paisaje de un país que hay tapado por un muro de ladrillos. Cuando eliminemos todos los ladrillos pasaremos de fase. Como ver sólo ladrillos sería muy aburrido también contamos con la presencia de diversos objetos que influirán en el desarrollo de las



Los fondos que componen los escenarios dan variedad al juego.

partidas; estos objetos estarán insertados en el muro o bien caerán desde arriba de la pantalla, al igual que más ladrillos cuando el muro vaya disminuyendo. Dichos objetos son: bombas que explotaremos en el final de la pantalla para hacer desaparecer ladrillos; cohetes que eliminarán una fila o columna según su orientación; super

ladrillos que detendrán la acción permitiéndonos eliminar todos los ladrillos del color que elijamos; y en el aspecto negativo rocas, latas y arañas nos incordiarán en nuestra tarea de demolición.

Un aspecto que no se le puede discutir a los programadores es el de ser un juego original, como tompoco se puede alegar nada sobre la adicción que es elevadísima, con varios niveles de dificultad para que cada vez tengamos que pensar más rápido. Además pueden jugar tanto uno como dos jugadores; y en la opción doble se puede elegir modo cooperativo o competitivo en un sólo muro para los dos, o modo dual en el que aparece un

muro para cada jugador, ganando el que antes acabe con todos sus ladrillos.



Para cabezas pensantes, con patones y dedos bábiles.	39
ORIGINALIDAD	93
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
INTERÉS	89

a demás

INDY CAR CIRCUITS

Más que Fórmula 1

- **VIRGIN**
- Disponible: PC
- SIMULADOR





o único que nos hacía falta para completar éste gran simulador era lo que ahora nos proporcionan sus creadores: siete nuevos circuitos, réplica perfecta de los reales, en los que medir nuestra habilidad al volante de nuestro monoplaza. Correremos en Australia, Canadá y Estados Unidos tanto contra los coches controlados por el ordenador como contra un competidor humano via modem.

De nuevo, y como ocurría en el juego original, los aspectos más destacados de ésta producción son la calidad y el detalle con el que está confeccionado el manual, absolutamente necesario si queremos hacer un buen papel sobre el asfalto, pues nas proporciona consejos e indicaciones muy útiles para acabar en el podio y no en la cama de un hospital.

MAD DOG McCAEE

El vaquero cabalga de nuevo

- MAMERICAN LASER GAMES/ CAPDISC
- Disponible: PC CD-ROM, CD-I
- V. Comentada: CD-I
- ARCADE





🖹 s, sin duda, uno de las vagueras más famasos del saftware. Clora que, tampaca ha tenida demasiodas rivales. «Mad Dog McCree» presenta, cama pratagonista absaluta, al vídeo digital en fada su apogeo. Ni que decir tiene que el cartucha MPEG resulta del tada imprescindible para pader ejecular el juega. Sin embarga, cantemplar una verdadera película interactiva cama esta resulto s placer, cuanda odemi

el CD se vende junta al periférica ideal: la pistala

Hacer referencia al apartada gráfica seria hasta redundante, al igual que al sanara En su favar, decir que su nivel de jugabilidad es escandalasa sienda de una precisian pasmasa can la pistola -si samas la bostante habilidasas, claro- Pera en su cantra es necesaria actarar que una vez calibrada e revatver desde una determinada pasición, es necesaria jugar desde alli, a recalibraria

En suma, «Mad Dag McCree» es un juega ariginal y entretenida, que resulta altamente adictivo

SYNDICATE

90%

¡Marcha una de Bullfrogh!

- **■** BULLFROGH
- Disponible: PC, PC CD-ROM, MAC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE
- V. Comentada: MEGA DRIVE
- ARCADE

ocas máquinas restaban par ser invadidas por el sindicata del crimen, pero el



problema ya ha sida resuelto. Can más caracter de arcade que de estrategia, cama en el prayecto ariginal de PC, «Syndicate» sigue estando a gron altura, a pesar de los numerosos cambias establecidas can respecto a versianes anteriares. Los gróficas en alta resolución han sida sustituidas par atros en los que el scroll suple la dismínución de la pantalla de acción, mós na altera en absoluto jugabilidad ni diversión. Más sencilla de cantralar, pera tan difícil cama síempre, «Syndicate» resulta del toda recamendable paro los que se quieran encontrar con algo nuevo en su Mega Drive.

WWF RAW

Pan, circo y consolas

- ACCLAIM
- Disponible: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE
- V. Comentada: SUPER NINTENDO
- JUEGO DE LUCHA

WF Raw» presenta las



galpes, etc., imagina les en un juego de lucha de este tipo. Pocas son las opcianes no contempladas en un cartucha que, pese a todo, no llega a canvencer plenamente. Los gráficos son natables, más las animaciones pecan de brusquedad. El sonida y los FX presentan una mayor calidad. La variedad de acciones y modas de combate ayudan a combatir la rutina pero, a la larga, la esencia del juego na varia y cae en una ligera monatonia.

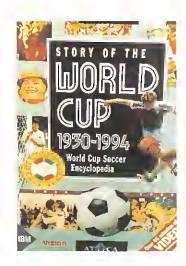


ARAIT INTERACTIVE PRESENTA SUS NUEVOS TITULOS EN CD-ROM

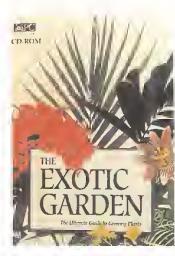




Un increible despliegue de fantasía, música y realidad virtual que te permite descubrir los misterios que rodean el mito de Prince.



Toda la historia y los momentos más cruciales del fútbol recogidos en este fabuloso programa.



Conoce el maravilloso mundo de las plantas y las flores y ofrèceles los mejores cuidados.

TITULOS DISPONIBLES

Prince Interactive 9.200.-Ptas Story of the World Cup 8.700.-Ptas Learning at Home 8.000.-Ptas The Exotic Garden 9.000.-Ptas Soccer Manager 5.000.-Ptas Bible Lands, Bible Stories 9.000.-Ptas **Great Wonders** 7.800.-Ptas 5.000.-Ptas Animal Kingdom 8.265.-Ptas **Exploring Ancient Architecture** (GASTOS DE ENVIO A SU CARGO)

HAGA SU PEDIDO

Por Correo

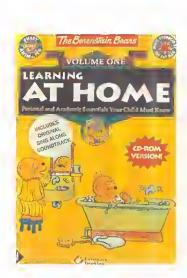


C/ ESTUDIO 25 ARAVACA **28023 MADRID**

Por Teléfono o Fax



TELEF .: (91) 357 32 00 FAX: (91) 357 38 14



Ahora aprender puede ser divertido con "LEARNING AT HOME".

ARTISTASIN

esde que el hombre es hombre, los artistas se han destacado por su ingenio y creatividad, que emplean como arma para romper las reglas establecidas. Son espíritus innovadores que destacan sobre el resto de los mortales y que convierten sus trabajos en eternas obras de arte.

Rctualmente. los verdaderos artistas

—por lo menos los más revolucionarios— son los músicos de rock y pop. Estos son los que mueven los hilos de la creatividad de finales de siglo, y se sienten obligados a exprimir sus cerebros para sorprendernos con nuevas "cosas". Y parece que los discos —ya casi una especie extinguida—, los casetes y CDs musicales son "plataformas" que se les quedan pequeñas. Necesitan algo más. Necesitan un soporte que aglutine sonido —ya que son músicos...—, imagen —ya que muchos de ellos también han intervenido en películas y han protagonizado, con sus canciones, infinidad de video clips— y..., un espacio enorme para su creatividad. En otras palabras un CO-ROM.

A partir de ahora, cualquier artista que se precie deberá proyectar sus ideas y pensamientos sobre un CD-ROM. Cuanto más lo aproveche, mejor. Cuanto más enseñe en el mismo su particular y personal mundo creativo, mucho mejor. En este reportaje os presentamos los cuatro primeros CO-ROMs interactivos de los que podríamos catalogar como los cuatro artistas más inquietos del panorama musical internacional del momento.

Gabriel, Bowie, Prince y Eno ya son

artistas interactivos.





EL MÁS APROVECHADO

n estos póginos, y hoce bien poco, yo tuvimos el placer de reolizor un recorrido crítico y profundo sobre esto nuevo obro del excomponente del grupo Genesis, Peter Gobriel. Sin lugar a dudas, es el que mós se odopto o lo filosofío que intentan enseñarnos los CD-ROMs interoctivos, en el sentido que nos hace partícipes de un gron número de octividodes, tonto lúdicos co-

mo informotivos.

Los que leísteis el comentorio -que solío publicodo en el número 76 de Micromanía- os dísteis cuento que «Xploro 1» reúne dentro de sí tonto informoción musical como culturol, al igual que un juego de ingenio, imógenes y vídeo-clips. Informoción musicol porque Peter Gobriel nos presento los temos de su último disco, por-



que nos recuerdo sus éxitos posodos, y porque nos descubre voces, contontes y grupos de música folk y étnica que actualmente experimenton nuevas formas musicales por todo el mundo; informoción culturol porque nos ocerco o los originoles y exóticos instrumentos de pueblos primitivos, complementóndolo con imágenes, interpretaciones y descripción de los mismos; juego de ingenio porque lo mejor monero de desmenuzor com-

pletomente este CD-ROM interactivo es logrondo llenor uno moleto con objetos, que se encuentron reportidos por todos los decorodos del programa, y que nos permite occeder o nuevos lugares; e imágenes y vídeo-clips porque «Xplora 1» cuenta con los cortometrojes que Peter Gabriel ho reolizodo poro su último CD, el "¿cómo se hizo?" de los mismos y, por supuesto, todo el despliegue filmico que supone grobor lo occión de este CD-ROM interactivo en los estudios propiedad de Gabriel.

«Xploro 1» es el CD-ROM mós oprovechodo de cuantos os presentomos, en el sentido interoctivo de lo palabra. Como ya os hemos comentodo, no sólo se centro en el mundo personal, musical y de investigoción de Peter Gabriel, sino que, y esto sí que es muy importante, nos hoce portícipes del mismo y comporte con nosotros todos sus descubrimientos musicales. Como veis, podemos cotologor o «Xploro 1» casi de enciclopedio de musical rociol y étnica de los novento.

El siguiente paso que tendró que dor el "orcángel" del pop en lo o CD-ROMs interoctivos se refiere deberá ser cosi "sinfónico" –en lo que o volumen y grandeza se refiere–, poro poder superar o su predecesor. Pero esto es olgo que seguro Peter Gobriel no veró muy complicodo superor.

EL MÁS PERSONAL





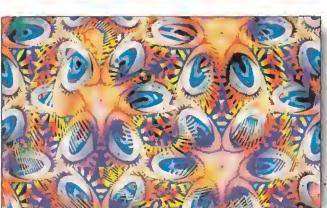


in duda, «Prince Interoctive» es el mós personal de los CD-ROMs interoctivos que os presentomos. Tombién estó muy aprovechodo, pero o diferencio de lo creación de Peter Gabriel, Prince ho decidido dor vida un mundo ortificiol, mejor dicho, su mundo ortificiol.

Mojestuosos solones, suntuosos pasillos, lujosos estoncios..., y todo decorado ol estilo Prince y, por supuesto, con imógenes de Prince por doquier. También en «Prince Interoctive» existe una especie de juego, y tombién en esta ocosión recopilor objetos nos abre puertas o lugores desconocidos. Di-

TERAC





EL MÁS PSICODÉLICO

a experiencia psicodélica que el creador inglés Brian Eno se ha "marcado" en su «HeadCandy» es totalmente alucinante. Este CD-ROM, al que se le ha definido como calidoscopio de luz y sonido, no tiene nada que ver con sus compañeros de página, porque su concepción de la interactivi-

dad es muy particular.

«HeadCandy» se compone de cinco canciones originales de Eno, que taman vida por medio de una experiencia alucinógena que se desarrolla a toda pantalla. Las canciones están representadas por medio de bolas que se golpean entre sí, a imagen y semejanza de las esferas del juego de bil**l**ar. Tras esta presentación,



cuyo fondo se compone de multitud de ojos distorsionados que observan nuestros movimientos de ratón, en el monitor de nuestro ordenador veremos una serie de imágenes calidoscópicas y surrealistas que se adaptan a la música que suena en ese momento, y que es al mismo tiempo de tipo un tanto surrealista. Los temas musicales que aparecen en «HeadCandy» son cinco –«Castro Haze», «Manila Envelope», «Spunk Worship», «Beast», «Alloy Balcony & Jets Overhe-

ad»-, cuatro de ellos escritos por Brian Eno, y dos más del mismo Eno y Robert Fripp. Nuestra experiencia interactiva ante este CD-ROM se limita a observar los contínuos mensajes subliminales que nos lanza tanto música como imagen. Nuestro viaje psicodélico se enriquece si asistimos al desarrollo del mismo adaptándonos unas gafas que acompañan al CD-ROM en la caja. Estos anteojos se componen de dos plásticos que multiplican la visión de los colores y las imágenes que nacen de la música de Brian Eno. Es decir, aumentamos nuestro viaje psicodélico de una forma considerable. Con todos estos condicionantes, parece normal que una de las instrucciones de «HeadCandy» sea la de asistir a este espectáculo visual y de sonido en una habitación oscura, ausente totalmente tanto de reflejos de luz como de sonido distorsionadores.

Brian Eno tiene un concepto de la interactividad un poco atípica...Pero conociendo la trayectoria profesional de este británico –antigua componente del grupo Roxy Music; colaborador musical con Bowie, Ultravox, Carmel, Talking Heads, Laurie Anderson; productor del grupo irlandés U2, desde su disco «The Joshua Tree» hasta su gira «Zooropa»– seguro que su «Head-Candy» supone una revolución total. Pero como siempre, lo mejor es experimentarlo con todos los sentidos posibles...

chos objetos son seis y componen el símbolo con el que es conacido en la actualidad Prince, y la trama básica del divertimento es recuperarlos a lo largo de todo el principesco recorrido.

«Prince Interactive» nos permite visitar la supuesta casa de Prince, desde su dormitorio hasta su estudio de música, pasando por su biblioteca, su discoteca, etc. Como en «Xplora 1» y «Jump», también tenemos la posibilidad de realizar nuestras propias mezclas musicales, en este caso con música de Prince. Para ello disponemos de su voz, cuando interpreta sus éxitos, del sonido de su guitarra, de su bajo y su batería.

En general, «Prince Interactive» no es muy informativo que digamos, aunque a los amantes de este genial músico esto es algo que les da igual. Y les da igual porque en esta última creación, Prince ha abierto casi completamente su mundo personal y nos permite introducirnos en el mismo de una forma muy interactiva. Y, como hemos dicho al principio, su mundo personal es increíblemente creativo, con una estética muy rica en elementos ornamentales Por esta razón, y sin lugar a dudas, «Prince Interactive» es el CD-ROM indicado para los fans del músico, pero también sorprenderá, mucho y muy gratamente, a los simples curiosos.









EL MÁS BÁSICO

 I duque blanco, antes conocido como Ziggy Stardust, líder de las Spider from Mars, ha ideado el que podríamos definir CD-ROM interactivo más básico. David Bowie no se ha complicado mucho la vida. Con «Jump» nos presenta su último trabajo junto con tres de sus más recientes vídeo. En otras palabras: «Black Tie, White Noise» –en el que veremos a Bowie colaborando por primera vez con el cantante funky Al B. Shure-, «You've Been Around» y «Miracle Good Night».

Nuestro recorrido por su mundo interactivo es simple y concreto. Los escenarios son poco numerosos, pero son densos en contenido. Además, no hace falta romperse la cabeza intentando descubrir dónde se encuentran los vídeo que protagoniza el cantante con un ojo de cada color,

puesto que la acción nos conduce a ellos.

La puesta en escena de «Jump» es muy sencilla, con elementos estéticos que sorprenderán incluso a los fans de este artista londinense, ya que parecen demasiado simples, como si no dijeran nada. Pero no es así. Antes os contábamos que las estancias que visitamos en «Jump» son pocas pero bien cargadas de significado. Y es que si entramos en una sala que tiene un piano, unos cuadros, una escultura, un reloj, una trompeta, un periódico, etc., todo, absolutamente todo tiene una concordancia entre sí y con el particular mundo de Bowie.

Pero por supuesto también contamos con un atractivo especial que ya hemos visto en otros CD-ROMs interactivos: la posibilidad de editar nuestro vídeo personal con imágenes y canciones de Bowie. Y la particularidad que ofrece en este aspecto «Jump» también es su sencillez. El acceso a las distintas imágenes es poco complicado, ya que se hace por medio de cuatro pantallas de la mesa de edición, en las que aparecen fragmentas de grabaciones que iremos insertando en una edición definitiva que se lleva a cabo en un monitor central.

Lo dicho, «Jump» es muy sencillo -no queremos pensar que Bowie se ha apuntado a la interactividad deprisa y corriendo, porque si fuera así le ha salido muy bien-, pero también muy correcto. Tras verlo completamente, lo único que esperamos es que el próximo CD-ROM interactivo del duque blanco ocupe completamente los 600 megas con su ingenio.

ARTISTASINTERACTIVOS



STRAVINSKY

BEETHOVEN

SCHUBERT

MOZART

STRAUSS

TCHAIKOVSKY

a padíamos pasar por alta en este camentaria la abra de das campañías de pragramacián, Mindscape y Micrasaft, que con su esfuerza han acercada al público usuario de software en farmata CD-ROM de PC las abras más impartantes de las más destacadas compositores clásicos. Y es que no sálo los artistas actuales de pap tienen la exclusiva de plasmar su música en los CD-ROMs interactivas. Lo que desgraciadamente es cierta es el hecha de que las autares clásicas ya na están entre nasatras para, además de seguir campanienda genialidades, idear ellas mismas sus prapias CDs. Pera pangámanas manas a la abra, es decir, camentemos las sinfonías, composiciones y oberturas que nos afrecen estos CD-ROMs.

Micrasaft Hame es la campañía que más títulas afrece. Todos sus CD-ROMs interactivas cuentan can una extensa y muy campleta biagrafía de las músicos que trata, además del estudia detallada de la abra de la que se ocupan, analizando su partitura "trozo a trozo". También incluyen un instructiva juega en el que de una farma muy imaginativa panen a prueba nuestras canacimientas musicales en general y del autar que acupe en particular. Cantamas can las siguientes títulas:



- «Stravinsky, The Rite of the Spring», es decir "Stravinsky, o lo consogración de lo primovero", campacta en el que el pionista Robert Winter, profesor de lo universidad americana de UCLA, onaliza la abra del campositar rusa desde su país notal hosta su influencio musical en el Hallywood de 1960. La abra que se estudia es la que da nombre ol títula del disco.



«Beethoven, The Ninth Symphony» ("Beethoven, lo noveno sinfanía"), también es un trabojo de Rabert Winter, esta vez sabre el más genial sarda de lo músico clásica universal. Lo composición que se estudia es la que reolizó el música alemón cuando yo podecía su defecta física y una de las más canacidos del outor.



«Schubert, The Trout Quintet» ("Schubert, el quinteto de la trucha"), es abro del crítico musical americana Alan Rich. Este estudiasa prapane desvior nuestro atención sabre lo porticulor composición del música olemón, que se inspirá en la naturaleza y en sus elementas mós bósicos poro ideor esta partituro.



«Strauss, Three Tone Poems» ("Strauss, tres paemas tanales"), se basa en el estudio de Rusell Steinberg, pianista y campasitor americana, de la abra del músico universol, en cancreta de sus "Tres poemas tanales". Strauss ho influida na sála en la música "serio", sina que tombién ha revolucionado lo música cinematagráfica can su "Así hablá Zaratrusta".



- «Mozart, The Dissonont Quartet» ("Mazort, el cuorteto disanante"), en el que el música americana Rabert Winter vuelve o plosmar su trabajo, abarco uno paca canacida abra del más grande campasitar de la histaria de la música universal. Con el cantenida de este CD valvemas o ser canscientes de la capacidad didáctico del genio olemón.

Mindscape, cama decíamas al principia, también dispone de un par de títulas. Y también cuentan estos con una extensa biagrafía de las campasitares clásicas, can un estudia parmenorizado de la sinfonía que tratan y con un divertida y amena juega que analiza nuestra capacidad de aprendizaje y retentiva musical. Pera la que más sarprende de esta pequeña caleccián de Mindscape san das aspectos: el primero es la elección que han hecho de los compositores. La camenzaran can un nambre ilustre, es decir Beethaven, pera es que la han cantinuada can Tchaikavsky, autar genial, pera muy difícil de englabar; y el segundo es que ambos programas vienen perfectamente traducidas –par la menas en españal– a cinca idiamas, es decir, inglés; francés, italiana, alemán y castellana. Así, el resultada es:



- "Beethoven, The Fifth Symphony" ("Beethaven, la quinta sinfanía"), analiza la campasicián más famasa del música alemán, incluyenda un detallada estudia de las instrumentas que intervienen en la misma.



«Tchaikovsky, 1812
 Overture» ("Tchaikavsky, abertura 1812"), es un excelente estudio de la sinfanía que el atormentado músico rusa dedica a la victaria de las trapas zaristas infligieran al las ejércitas de Napaleán.

Vuela alto con tu PC



alta densidad

versión del

programa

con una nueva

Hobbylink y la

de Microprose.

demo de «Transport

Tycoon», el último éxito

Vuela alto con Pomanía para encontrar:

Los mejores consejos que convertirán tu viejo ordenador en un equipo multimedia.

Los cursos sobre programación más didácticos y útiles.

El apasionante mundo de las imágenes generadas con POV.

Los trucos para sacar el máximo rendimiento a tu Sound Blaster.

Un examen detallado del software de usuario más actual.

El análisis de los juegos más innovadores realizado por auténticos especialistas.

Gratis un CO-ROM donde encontraréis:
una completa y exclusiva aplicación
multimedia sobre SIMULAOORES OE
COMBATE en PC, con imágenes y
vídeos de los mejores juegos y una
base de datos con toda la
información sobre los aviones reales.
Una selección con los 50 programas
shareware más interesantes del
momento.

Y las demos más actuales, entre las que destacan «Cyberwar», «Larry 6» o «Cyclemania».

pemania

El mejor baloncesto multimedia es de Dinamic.



Baloncesto en CD-ROM



CDBASKET incluye 1070 fichas técnicas con los datos de todos los jugadores, entrenadores y árbitros que han participado durante los 11 años de Liga ACB.



El acceso e impresión de los más de 250.000 datos que contiene el CD-ROM se realiza de una forma rápida, sencilla e intuitiva gracias a un innovador sistema de navegación.



Consulta los datos de todos los clubs ACB: pabellón, presidente, historia, palmarés y plantillas año a año.



Si te gusta estar bien informado, CDBASKET te facilita en cuestión de segundos el resultado de cualquiera de los miles de encuentros celebrados desde 1984.



CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital de gran tamaño (240 X 180 pixels) con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.



Baloncesto en disquetes



La versión 2.0 de PCBASKET incluye la base de datos de los 16 mejores equipos de la ACB y completas fichas de los jugadores que conforman sus plantillas.



Dispones de más de 100 opciones de estadística comparada: desde el jugador más efectivo desde la linea de 6.25 hasta el equipo con mayor media de altura.



En la pantalla de tácticas te sentirás en la "piel" del entrenador. Elige quinteto, realiza cambios, selecciona sistema defensivo, diseña los ataques, realiza emparejamientos en cancha,



La simulación de baloncesto es absobutamente fiel a la realidad. Elige entre 1 ó 2 jugadores, realiza pases de gran precisión, encesta tiros de 2 y 3 puntos, realiza mates espectaculares, etc...



Sigue el desarrollo real de los Play-Offs '94 ó crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos. El objetivo es ganar la Liga ACB.

Los productos de baloncesto de DINAMIC MULTIMEDIA han recibido el elogio unánime de la prensa especializada.

PC W\(\begin{align*} extraction{1}{ll} extractio



PCBASKET 2.0

"La segunda versión de PCBASKET viene a continuar la imparable carrera de DINAMIC y, sin duda, a saciar las necesidades de los muchos usuarios amantes de este deporte". Producto 5 estrellas



CDBASKET

DINAMIC MULTIMEDIA ha conseguido, una vez más, dar en el clavo con este producto. Excelente calidad, excelente precio". Producto 5 estrellas





PCBASKET 2.0

"La simulación de los partidos está muy lograda; se pueden conseguir jugadas espectaculares con un poco de práctica. La parte táctica está realmente cuidada..."



CDBASKET

"No hay duda que con CDBASKET DINAMIC MULTIMEDIA ha vuelto a marcar un "triple" en el mercado del software español". Producto recomendado PCACTUAL.





PCBASKET 2.0

"PCBASKET 2.0 mejora en todo con respecto a su primera versión. Es, en definitiva, un programa de excelente factura".



CDBASKET

"Podemos decir sin temor a equivocarnos que CDBASKET es el mejor programa dedicado al baloncesto español. Recomendable a todos los aficionados a este deporte".



CD BASKET por sólo:







Solicita PC BASKET 2.0 y CDBASKET, en tu tienda hobituol, enviondo este cupón o llamondo ol teléfono (91) 654 61 64

Sí; dese	eo recibir	en el	domicilio	que	es	indico:
Gastos	de envio	o: 250	pts.)			

⊒ cd	BASKET	en CD-R	OM par	a PC/Wii	ndows TM	por sólo	4.950 Ph	as.
	RASKET					•		

Nombre	
Apellidos	
Dirección	
Localidad (Código postal
Localidad	Teléfonol 1
Fecha de nacimiento//	DNI
Firms	DI ((())

F	0	R	M	A	D	E	P	A	G

🖵 Contra	reembal	5G
----------	---------	----

lier

Adjunta cheque	nominativa
a HOBBY POST'S.L	

0

arieta de crédito número	
lambre del titular	
echa de caducidad/	/

Rellena y envia hoy mismo este cupón o fotocopia a:



La ventana indiscreta.5

ué tal golosos "micromaniacos"? Ya, ya, no os preocupéis; los cristales de vuestra ventana fa-vorita se encuentran ya "limpios y relucientes", para que podáis asomaros a contemplar las increíbles curiosidades en este apasionante mundo de ordenadores, videojuegos y entretenimiento.

¿Estáis preparados? ¿Tembláis de impaciencia sin poder contener el "morderos las uñas"? ¿Habéis pisado al gato mientras saltabais de emoción? Pues bien, ¡que no cunda el pánico! Sentaos en vuestro sillón más cómodo, agarrad una lata de refrescante "pepsi", y cuando gustéis...

EL ATAQUE DE LOS ORDENADDRES VDLADORES (Florida, EE.UU.)

Si, todos sabemos que los ordenadores "no vuelan", por lo menos por aliora, aunque con los adelantos que corren hoy en día, quien sabe. Pero no todo el mundo está muy seguro de esta afirmación. Y si no, que le pregunten al pobre transeinte que cuando caminaba cerca de un edificio de oficinas del centro de la capital, le cayeron encima "dos ordenadores IBM segnidos de un monitor y una impresora". No, no es que los ordenadores intentasen "snicidarse" saltando por la ventana de la calle hartos de tanto trabajo; lo ocnrrido sucedió por una discusión entre un oficinista y su jefe por un asunto de "remuneración salarial". El oficiuista se eucolerizò aute la negativa del patròn, y agarrando los ordenadores ante la incrédula mirada del jefe y de sus compañeros de oficina, los lanzò al exterior por nn ventanal de la tercera planta. El monitor y la impresora volaron después y si no le snjetan hasta él mismo iutenta lanzarse al vacío. Además de perder el empleo, y de pagar los equipos, el alocado trabajador tuvo que indemnizar al "paseaute" al que le tuvieron que dar hasta 120 puntos de sutura. Y es que el "stress y el trabajo"..., son tan peligrosos...

SPRITES DE CARNE Y HUESO PARA DEFENDER LA LEY

¡Alncinad, señores! Ryu, Honda, Bulrog, Shan Li y Bison FUERON VISTOS el pasado MES DE OCTU-BRE deambulando nocturnamente por algunas barriadas de la ciudad de San Francisco (EE.UU.). Dos chicos y una chica blanca, un joven de color y un corpulento japones, ataviados segim dicen los privilegiados que pmdieron verlos, IDENTICAMENTE como los personajes de «Street Fighter», patrullan nocturnamente por algunas calles, para repartir "gratis" unas pocas de "tortas y puñetazos" a los "cacos y delincuentes" que encuentrau a su paso haciendo de las "suyas". Annque la identidad del grupo es aun desconocida, lo que sí se sabe con certeza, según mi espontáneo informador en la cindad del "Salden

Cate", es que su estado y preparación física es asombrosa, y ya han dejado a algún que otro "chorizo" encadenado a una farola para que lo recogiese la policia. ¿Asombrados? Palabra de Nexns 7, que me he quedado de piedra.

DESMADRE EN EL VIDEDCLUB (Barcelona-España)

Menndo "cacao" liaron dos chicos en el videoclub de su padre. El ordenador del comercio de venta y alquiler de películas se volvio loco, loquísimo y comenzó a desordenar todos "los ninneros y nombres de los clientes y direcciones" que se guardaban en la base de datos del videoclub. Los hijos del dueño, que habían estado jngando con el ordenador el fin de semana anterior cuando la tienda estaba cerrada, además de jugar con unos pocos videojuegos, teclearon a sus anchas en el sistema operativo del programa sin ser conscientes del "follon" que podian armar, y así fue. Todavía siguen sin aparecer algunos bastantes clientes para devolver las "pelis alquiladas" y se teme no aparezcan ¿nnnca?

HUESO DE PIXELS PARA TIM

Un antigo de Sevilla, tiene un perro de raza "boxer" llamado Tim, un perro mny nervioso y super inquieto que destrozaba todo lo que veía a su alrededor cuando se ponía nervioso. Un bnen día y tras observar lo "flipado" que se quedaba Tim mirando las imágenes del ordenador de su anio, a este se le ocurrió una idea. Se cogió el «Animation Studio» y diseño un enorme lineso ignal al que Tim mordisqueaba. Le dio animación, y ahora el perro se pasa las hora nmertas contemplando los movimientos, botes y rebotes de su lineso "de pixels" dentro de una pantalla del monitor. Supongo que el boxer no nota la diferencia de nu "hueso de verdad" y uno "sintètico" o por lo menos, no lo parece, ya que Tim frecuentemente se le hace la boca agua y "lame el monitor". ¿Funcionará este truco con los gatos si se les diseña nna raspa de pescado?

Rafael Rueda

por Ventura & Nieto



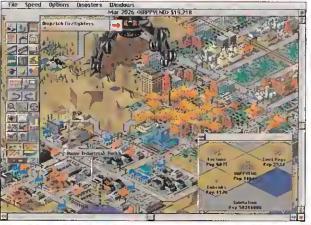


tem Shack» es el primer juega de autentica realidod virtual, pues es el primera que saparta, en su versián CD-RÓM, los cascas de realidad virtuol que ya existen camerciolmente camo son las de Cy-berMaxx y el VFX1 de Forte Technologies. Pera la casa no queda ahí, pues las creadares de «System Shack» que na san atras que Origin, junto can Electronic Arts han prametida desarrollor más juegas susceptibles de ser usodos can dicha casco, que además de recrear gráficas tridimensianales en primera persana cantarán también can música y voces digitalizadas, Imaginémanos lo que debe ser jugar a «Daam», «Inferno» a a algún simuladar de vuelo usanda éste accesaria, mientras esperamas a pader camprarlos en las tiendas de nuestra país.

NOTA: Sobemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondon por lo cabezo muchos preguntos sin respuesto. ¿A qué esperois poro escribirnos y contornos que pensóis? ¡¡Aguardomos impocientes vuestros cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:

MICROMANÍA, HOBBY PRESS, S.A. C/De los Ciruelos nº 4, 28700 Son Sebostián de los Reyes. Modrid.

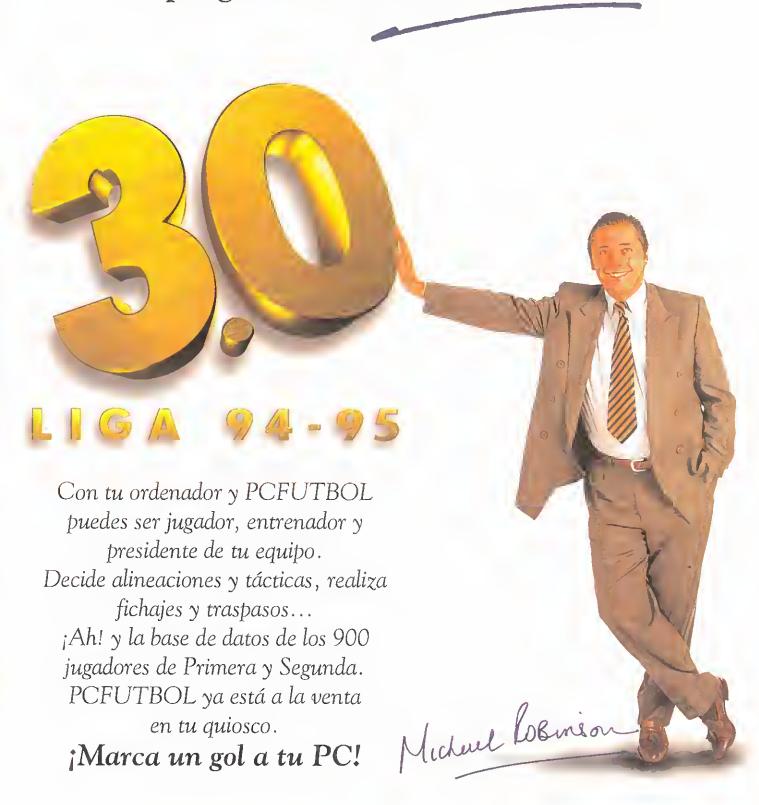
Busca las diferencias





oma era de esperar ho hobido muchas de vasotros que se han dada cuento de los muchas similitudes entre pragramas como «Sim City 2000» y «A-Troin»; pues entances esperad a ver «Transpart Tycaon», en el que parece que Moxis y Micraprase estuvieran colobaranda para crear escuelo can las entarnas de sus juegos de estrategia. La que no se puede negar es la focilidad de maneja y el desarrollo intuitiva de esas juegas, que hacen que la simulación seo aún más divertida; y de la que na nas cabe ninguna duda es de que surgirán nuevas pragramas que usen este tipa de entornas. De la que tompoco dudamas es de que todos vosotras sigáis tan oudoces y abservadares camo de costumbre el mes que viene. Y es que na se as escapo uno.

Presentamos la versión 3.0 de PC FÚTBOL. El programa de Michael Robinson



DINAMIC MULTIMEDIA



Historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa у Сора de Енгора.



Base de datos interactiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División: escudos, estadios, palmarés, plantillas, etc...



Más de 800 fichas técnicas de jugadores, entrenadores, y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol.



Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc...



Michael Robinson analiza el sistema de juego y las posibilidades de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.



PC FÚTBOL es actualizable por disquete o módem gracias a un interface gráfico de fácil manejo.

Exige el máximo a tu

Fíjate bien en las características que hacen úni

La Liga más millonaria

del mundo estará dentro de poco en tu PC.

1.- Historia de las competiciones desde el año de fundación

La COPA DEL REY desde 1903, la LIGA desde 1929, la UEFA y la COPA DE EUROPA desde 1956 y la RECO-PA desde 1961.

2.- Primera y Segunda división Es decir, de 20 equipos hemos pasado a 40 y de 400 jugadores a casi 900.

3.- Rueda de prensa

No te conformes con los resultados y la clasificación. El seguimiento de PC-FUTBOL 3.0 incorpora los titulares de las ruedas de prensa, las alineaciones e incidencias y el cuadro de goleadores.

4.- Michael Robinson

Nuestro fichaje estrella "destripa" el sistema de juego y las posibilidades reales de los equipos gracias al exclusivo sistema TCD™ de televisión digital.

5.- Campo tridimensional

Olvídate de las visiones aéreas. El campo es tridimensional y los gráficos del doble de tamaño que la temporada pasada.

6.- Un "scroll" increiblemente suave

Lo más sorprendente de PCFUTBOL 3.0 es su nuevo scroll. Más que suave, es una auténtica retransmisión de TV.

7. Marcajes

Qué son unas buenas tácticas sin unos buenos marcajes al hombre. Los grandes duelos de la Liga se transladan a PCFUTBOL 3.0: Alkorta y Romario, Voro y Zamorano, Giner y Raducioiu...



La versión 3.0 incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc...



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM x 2 y entre Joystick o teclado.



Un simulador que contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc...



En la pantalla de tàcticas te sentirás en la «piel» del entrenador: decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, etc...



Siéntate en el sillón del presidente, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs.



Consigue dinero con las retransmisiones por TV, fija el precio de las entradas, pide créditos, prima a tus jugadores: el club està en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.

simulador de fútbol.

co a PC FÚTBOL 3.0



8.- Lesiones y tarjetas

El programa gestiona las lesiones de jugadores y el tiempo que deben estar en el "dique seco". Las sanciones por acumulación de tarjetas también están contempladas.



9.- Fichajes

En PCFUTBOL 3.0 tienes millones, cientos de millones para fichar jugadores de equipos nacionales o estrellas internacionales.



10.- Ligas consecutivas

Consigue preparar a tu equipo para ser campeón de Liga. No importa cuánto tardes, en PCFUTBOL 3.0 puedes jugar tantas Ligas consecutivas como tú quieras. ¿Quién ha dicho que sólo el Barcelona o el Madrid pueden ser campeones?.



DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor

relación calidad/precio del mercado.





Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.



Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.



Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Líga ACB en los útimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.



CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.





Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografia completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tiendo hobitual, enviando este cupón a llamando al teléfona (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envio: 250 pts.)
 □ PCFÜTBOL 3.0 por sölo 2.950 pts. □ PCCALCIO por sölo 2.500 pts. □ PCBASKET 2.0 por sölo 2.500 pts. □ CDBASKET en CD-ROM pora PC/Windows™ por sölo 4.950 pts. □ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM pora PC/Windows™ por sölo 4.950 pts.
Nombre
Direccián
LocalidadCódigo postal
ProvinciaTelėfono()
Fecha de nacimiento// DNI
Firmo:

F	0	R	M	A
	Contra	reem	00 50	

Visa

D	E	

☐ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.	
a HOBBY POST S.L.	

AGO

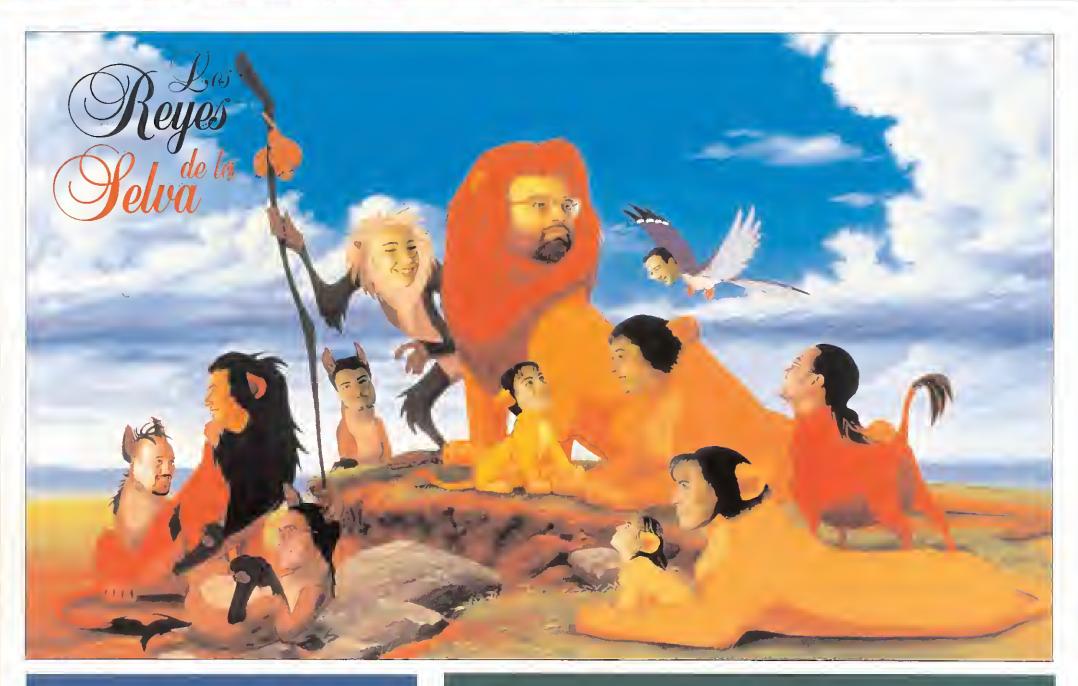
rjeta de crédito número
mbre del titular
cha de caducidad/
,

Rellena y envia hoy mismo este cupón o fotocopia a:



FNCART

MICROmanías



¿CUÁNTO.... tiempo más habrá de pasar para que los juegos que aparecen en nuestro país en CD-ROM estén traducidos?

¿PORQUÉ... no saien más juegos de consola que no sean de disparar continuamente o de pegar goipes?

¿CÓNIO... es posible que haya juegos que no aprovechen las ventajas del CD y sean una simple copia de la versión de disquete?

¿GUÁNDO... saldrán más CD-ROM de grupos musicales como ya ha ocurrido con Prince o con David Bowie?

formidable

que por fin la MD 32X de 5E-GA esté en el mercodo espoñol. Con este fobuloso accesorio de 32 bits vomos a poder convertir nuestra Mego Drive en una outentico móquina de recreativos con los inismos gráficos, sonidos y animo ciones de las máquinas de solán. Procesodores RISC a 40 MIPS, chip digital de video, miles de colores y juegos como «Doom» o «Virtua Racing» estón a disposición de cualquier poseedor de uno Mega Drive. Por fin podremos disfrutar de la más alta tecnologia codo vez que nos pongomos a los mandos de nuestra consola. ¡Alucinante!

lamentable

... que sólo olgún que otro juego y programa comerciol cantemple en su canfiguroción el emplea de tarjetas de sonido montados por los propios usuorios (DAC, siglas de Convertidor Anológico Digital). Este tipo de tarjetas coseras san muy económicos y fóciles de construir pues sus componentes se odquieren can focilidod; y uno vez conectadas ol puerto porolelo del ordenodor reproducen sanido de bostante colidod medionte los pocos progromos que los soporton. Boroto pero muy efectivo.

BOLA DE DRAGON PLUS PLUS









cobomos de recibir lo nuevo remeso de imógenes de «Bolo de Drogon» con lo que yo tenemos mós de trapecientas. Pero estos de hoy están colentitos yo que son lo preview de «Drogon Ball ++» paro DOS de lo que en breve soldró uno versión paro Windows y Macintosh de los que os tendremos informodos. Bromos oparte, los imógenes corresponden o uno excelente onimación que nos ha mandodo nuestro omigo volenciono Doniel Garcío Blózquez y en la que nos demuestro su buen hocer con el Deluxe Point Animotion. Doniel, si sigues hocienda animociones de tanto colidad tendrás futuro en el mundo del grofisma informótico. Y los demás yo sobéis, seguid el ejemplo mandóndonos vuestros onimociones, porque el próximo mes puede ser el vuestro.



■ MICROPROSE Disponible: PC T. Gráfica: VGA **ESTRATEGIA**

ólo a unas cuantas de los que leéis ahora este artícula as sanará el nombre de Sid Meier, garantía de jue-gos magistrales y artífice de muchas horas de diversión frente al ardenadar. «Railroad Tycaan» o «Civilization» son las programas que le han catapultado a la fama, al adquirir la calificación de obras maestras. Por supuesta «Calanization» no se queda atrás.

EN EL NUEVO MUNDO

"Aña 1492 de Nuestra Señar. Después de muchos días de travesía, muchas calamidades marítimas, matines, falta de agua y alimentos, cuanda ya desesperamos creyéndonos embarcados en una empresa utópica e impasible, un grita de esperanza surca el aire. Todos oímos al vigía desgañitarse y señalar a una línea en el horizonte gritanda: ¡Tierra!. Desconfiamos debido a las falsas alarmas que ya habían tenido lugar días antes, pero según nos acercamos comprobamos que esta

vez es real, y vemos las orillas de una tierra que algún día llegará a ser una nación rica, próspera y, sobre todo, independiente.".

Y esa es precisamente nuestra misión: canseguir construir un nuevo país a partir de unas tierras que aún están par descubrir y conquistar. Pero na pensemos que esas tierras no tienen dueño. Sí que lo tienen, puesto que en ellas habitan indios con las que tendremos que relacianarnos de diversas madas. Estas indios al principia nos ofrecerán la tierra que podremos conquistar, pera luega se nos quedará pequeña y necesitaremos parte de la suya, con la que tendremos que comprársela a bien quitársela... Estos pobladores originales del Nuevo Mundo influirán en nuestro cometido entrenanda a nuestros hombres en técnicas de proauccian, comerciando con nasatras, enseñándonos sus territorios o atacándonas en el casa de que les provaquemas demasiado o na les caigamas especialmente simpáticos.

Valveríamas a equivocarnos si creyésemas que sólo vamos a ver indios y selva, puesto que, al igual que el nuestra, también hay atras países interesados en tener su parte de esa tierra recientemente descubierta. Otras tres potencias eurapeas nas disputarán el territaria que con tantas esperanzas pisamos por primera vez. Si nuestra relación can ellas es pacífica, podremas camerciar e intercambiar productos; pero si no lo es, necesitaremos bastantes unidades militares para defender nuestras ciudades y barcos, y para atacar y tratar de arrebatarles las suyos.

LAS CIUDADES Y EL COMERCIO

Esas dos factores constituyen los pilares fundamentales alrededor de los que van a girar todas nuestras accianes mientras juquemas a «Calanizatian». Iremos repartiendo nuestros colonos por todo el territorio y fundando ciudades en las que esos mismas colonos desempeñarán diversas labores praducienda materias primas, transfarmándolas y almacenándolas para poder comerciar con ellas. Las ocupacianes que podemos dar a esas colonos son muy variadas y englaban tadas las aficias presentes en aquella épaca (labradares, mineros, pescadores, carpinteros, soldados, misioneros, explaradares, etc.) sienda tadas ellas necesarios para sacar adelante nues-



Las potencias extranjeras competirán con nosotros por el control del territorio que hemos conquistado, por que deberemos crear unidades militares.



Los indios nos recibirán como amigos y nos permitirán vivir en paz con ellos cooperando con nosotros siempre que no les provoquemos primero.



Disponer de una buena y variada flota es imprescindible para mantener nuestras rutas comerciales y protegernos de los ataques de otras potencias.



En nuestra ciudad de origen venderemos las mercancias conseguidas en las colonias y reclutaremos nuevos pobladores de nuestra futura nación.

Plantrea

MENÚ SUPERIOR:

Menú principal del juego que nos permite variar aspectas de éste (GAME), tener distintas vistas (VIEW), ver las informes de nuestros expertas economistas, militares, etc. (REPORTS), establecer o eliminar rutas comerciales (TRAOE) a examinar lo que es y para que sirven cada unidad y aspecto del juego (COLONIZOPEDIA).

Son todos los tipos de coespecializados, desde granjeras hasta soldados, pasanda par explaradores, labradares, etc. Se mueven un espaUNIDAOES A CABALLO:

Pueden ser exploradores o dragones. Las primeros exploran el terreno y los segundos sirven para atacar a unidades enemigas. Se mueven un nu-mero variable de casillas nunca superiar a tres. Para llegar a derratar completamente a un dragón primera habremos de desmantarla, con la que se convertirá en un soldada; después habremos de desarmarlo, con lo que se convertira en un calono, al que pasteriormente podremos capturar pasando a engrosar nuestras filas.

VAGÓN OE MERCANCIAS:

Usado para transportar mercancias por tierra con el objeto de comerciar con las poblados y ciudades vecinos. Tiene una capacidad de carga de das unidades.

TIPO DE TERRENO:

Nos encontroremos con multitud de terrenos que harán variar nuestros factores de defensa y ataque o la producción de nuestras ciudades y los movimientos de nuestras unidades.

PROOUCTO ESPECÍFICO:

Zonas en las que abunda un determinado producto que podremos extraer para comerciar, transformar o cubrir nuestras necesidades. Los productos son variados: caña de azucar, minerales, tabaco, algodon, etc., y vienen representadas por un icono caracteristica.

> Representación de las edificacianes que tenemos, los items

que esas construcciones pro-

ducen y los colonos que en

Nos infarma de los colonos

que tenemos así como de sus

sentimientos leales al rey a in-

dependentistas. Tambien indi-

ca la comida, cruces y campa-nas de libertad que la ciudad

ellas se encuentran.

POBLADO:

Las asentamientos indigenas tienen distintos iconos, y по pueden ser fortificados ni amurallados, por lo que tienen el nivel de defensa de las unidades que haya en su interior. La cruz indica que hay una misión religiosa establecida en el poblado; y las admiraciones el nivel de alarma de los nativos según la proximidad de fuerzas o ejércitos extranjeras.

cio bor turno.

MAPA DEL NUEVO MUNDO: Aqui aparecerà el mapa del mundo que hemos descubierto según vayamos hacièndolo. Las zonas negras representan

la parte que està sin explarar.

TERRENO CULTIVAOO:

Terreno transformado y apto para el cultivo que produce más comida que uno que no lo esté,

CARRETERA:

Via de comunicación entre ciudades que permite a las unidades aumentar significativamente su movimiento. Las pioneros son los únicos que pueden canstruir ca-

ZONA DE PESCA:

Permite conseguir comida si està en la zona de influencia de una ciudad y si en esta existe un puerto.

COLUMNA DERECHA: Nos proparciana información de aspectos camo la fecha, el dinera que disponemos, las impuestos con que nos grava la corana, la unidad seleccionada, el tipo de terreno en que se encuentra y si hay atras unidades con ella, además de la producción de una ciudad si dicha unidad se encuentra en

CIUOAD:

Una ciudad puede tener una empa-lizada, ser un fuerte a ser una forta-leza que proparcionan un nivel creciente de protección ante las ataques. El número indica la pobla-ción de la ciudad y el calar de la bandera a qué nación pertenece.

Hay seis tipos de navios: Carabela, Mercante, Galeón, Corsaria, Fragata y Barco de guerra; cada uno de ellos can sus caracteristicas y propósito especifico. El color indica la nacionalidad y el simbolo las ordenes y el número de cargas que transporta. Al seleccionar el barca veremas su carga y ordenes.

DAD



Vista del puerto con los barcas que se encuentran en el y las mercancias que transportan.

Lista de los productos que se almacenan en la ciudad y la cantidad disponible.

Vista aèrea de la ciudad y su zana de influencia. Se representan aqui los tipos de terreno y lo que producen en ése momento asi como los colanos que trabajan en ellos.

Información de aspectos de la ciudad camo la producción de en cada turno, las unidades disponibles para la defenso de la ciudad y su estatus, así como la que se está canstruyendo actualmente.

tras ciudades y nuestro futuro país, ya que son la base de nuestra economia y los luchadores de la revolución que está por llegar.

El comercio nos proporcionará el dinero necesario para construir mejoras en nuestras ciudades, reclutar nuevos colonos y comprar nuestros barcos y unidades militares. Podremos comerciar tanto con Europa como con nuestros vecinos del nuevo continente, y para ello necesitaremos carros para el comercio por tierra y, naturalmente, barcos para mantener nuestras rutas marítimas. La posesión de muchos y buenos navíos es importante ya que nos permitirá transportar más rápidamente nuestras unidades y conseguir vías de comercio fluvial: en definitiva, para asegurar el control del mar.

EL ASPECTO TÉCNICO

El acabado del juego es impecable. Escogeremos entre jugar en el continente americano real o bien en un mundo generado aleatoriamente que podremos configurar a nuestro gusto. Un interfaz muy completo y fácil de manejar mediante el ratán con multitud de menús de información que nos permiten acceder a cualquier aspecto del juego en muy pocas pulsacianes; además de pantallas de ayuda con sólo pulsar el botón derecho del ratón sobre cualquier unidad o componente del mapa. En cuanto a la música, hay una variedad muy extensa de canciones de la época, que irán deleitándonos durante el transcurso de la partida, al igual que la multi-

tud de efectos de sonido. Y los gráficos están sumamente conseguidos, tanto el mapa que representa el mundo que poblamos como nuestras unidades, así como los menús, las edificaciones de las ciudades o los mensajes que periódicamente aparecerán en pantalla informándonos de un evento de importancia. Pero la perfección no empieza cuando instalamos el juego, sino cuando abrimos la caja y leemos un manual completo y cuidado como pocos.

es un juego imprescindible que se aprende a jugar en unas horas pero que para sacarle todo el jugo necesitas muchos, mu-

En definitiva, «Colonization» chos días.



-Cods nacion tiene una caractaristica propio: ios inglassa tienen mucha emigración, los iranceses coopersu más fácilmente con los netivos, los holandeses son expertos comercisnies y ios españoleo son los mejorss ludores da todoc, por lo cual si otocar un poblado o cludad tisnen bonific sción.

4

U

Z

Ш

Z

Ш

1

Ш

Z

d

œ

4

œ

Ü

0

d

œ

d

0

S

0

Ш

S

Z 0

-A is hors ds comerciar, los notivos nunca aceptarán productos que ye lengen en su lerritorio, por lo que iss malerias primas como oro, pisias, pista, azücsr, tabsco o sigodon, es mejor llevariss s Europs elemprs que podsmos, aunque habró vecse que elgún pobla-do nos acepte oiguna mercencia de eele tipo.

-Los productos yo transformadoo como ron, cigarros, leise, vestidos, mercsnciee o herromisalss, nos ice comprerán tento sn Europs como en ios poblados, pero con ciertss limitsclones, yo que ni ioe indioe necesitso de todo ni los sur opeco nos comprsršn producioe sometidos s emborgo, Si permitimoe ei embsrgo sobre algún producto, ss econssisbis qus seo sobre algo que podemos vender s los indios o s lae otras polenciss, para no tener que tirse nueetres

-Las ciudodes qus iundemos ee conveniente que estéo próximas unos de otras, y que ecan costeras, ys que sei les rules comercialee esrán más cortss y unss cludades levorecsrśn a otrae en su desarrollo. Tsmbién es sconesjeble lundsr cludsdes cercs de pobisdos indios o de fuentes de producción significstivas —representedss en si mspa por el icono correspondiente—.

La dalensa de uno ciuded debe haceree segun lo smenszads que esté: si está carca de un pobl**sdo, co**n un soldsdo resistiremos los stsques ds los indígense; pero si tsnemos luerzas de otro peis pròximas s noeotroe, no sstà de más lortilicsr lo ciudad s incluïr al-gune srtilleris en ells. La mayoris de lss veces una empalizada será cssl imprescindible

-Una de las primerss construcciones que hs de tanar nuestra ciudad debe ser un almacén que nos permitiris almacener los sxcedentss de los productos que en ells tengsmos. El puerto tembién es interesante pues permite la pescs que proporcions muchs comids en ciudades costeras.

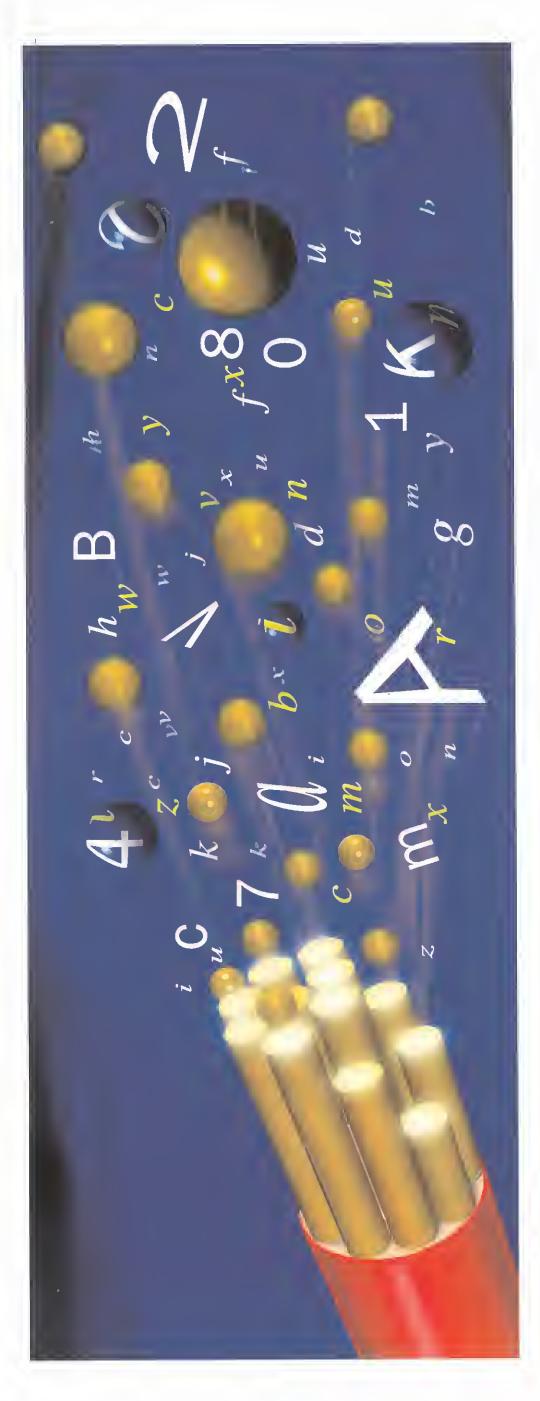
-Dedicarse a la pirateria contra otras naciones puede ser un negocio rentable s ls vez que perjudicaremos s nuestros soversarios, psro tendremos que ester atenios s las represaliss y s la apsrición de otros barcos pirstas por nuestras costas. Para estos menesteres solo valen los corestios, las Iragatas y los buques de guerra.

-Tendremos qus mandar explorsdores -preieriblemente s caballo- s descubrir nue-vss tierras, tomsr contacto con ios nstivos y recolecter rumores -representados en al mapa por una moneda— que noo proporcions-rén información, nuevoe unidsass o csntids-

-La acsitada elección de nuestros pedres iundsdores pars que nos reprecenten en el congreso europeo nos reportars distintos beneficioe dspendiendo del personais que elijamos, ys que cada uno es experto en un campœ politica, militar, comercio, elc.

-Lss campenss de libertad (Liberty Bello) que cads ciudad produce son importsntes ya que oirven para que en Europe se reslice un congreeo en si que sisgirán o uno ds nuestros padres iundadores. Las ciudades produ CSN on numero ds ellas por turno, que se scumulan hasta conceguir juntar is cantidad nscessris pars la resilzación del congreso.

-Debemoe recordsr siempra que nuastro principsi objetivo as la exaltación da los sentimientos nacionaliotas ds nuestros ciudsda-nos, puss hasta que no nos apoyan ai menos Is mitad de allos no podremos realizar is necesaria revolución que nos conducirá a la independencio, y an la que tendremoo que luchar contra los que antiguamenta eran



a gente bien conectada, llega lejos.

Tu centro servidor HOBBYTEX. sin cuota de acceso.

hacer sugerencias, pedir

opciones que encontrarás en HOBBYTEX es un medio de conunicación interactivo con Noticias, para estar al día. el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las Forums, hallarás reunida usuarios, sobre un tema el menú principal son: toda la información, enriquecida por los concreto.

Premio IBERTEX

Servicios HobbyPost, un Anuncios, ¿vendes algo, para defar tus mensajes a conversaciones "on line" además de pasar un buen compras algo...? ¿A qué semana nuevos premios. rato, podrás ganar cada Mensajería-Buzones, Juegos y Concursos, esperas para llamar a números atrasados, etc con otros usuarios. HOBBYTEX? otros usuarios.

Transferencia de ficheros, utilidades, cargadores, para coger programas los productos que te completos, juegos, actualizaciones de

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus accediendo a pistas uegos favoritos PcFútbol». orogresivas.

compatible, un modem que modem o utilizar el programa oortada de varios números de HOBBYTEX sólo necesitas V22Bis a 2.400 baudios y un software de emulación que gráfico avanzado-, que se suele venir con el propio Hobbylink -un interface cumpla la norma V23 o ncluye en los discos de Para conectar con un ordenador PC o

Pemanía. Por último, también acceso, independientemente puedes conectar utilizando un tiene un costo fijo para cada Además te va a costar muy llamar desde La Coruña que acceso 032 tiene un precio aproximado de 20 pesetas desde Madrid. El nivel de oco, La red IBERTEX exactamente lo mismo de la distancia. Cuesta A diferencia de otros uno de sus niveles de terminal Ibertex: por minuto.

acceso a HOBBYTEX es hay que pagar cuota ni es totalmente gratuito. No necesario ser socio. del centro servidor identificación Todo lo que tienes que **IBERTEX** te pida la llamar con el modem hacer es al 032 y cuando

Con HOBBYTEX llegarás lejos.



de televenta para adquirir sistema rápido y cómodo

edita Hobby Press, ver trucos,

artículos de las revistas que

Revistas, podrás seleccionar

de reciente creación

que destaca por

su calidad.

al Centro Servidor

TELEFÓNICA,

concedido por



c/o/N/c/u/R/s/o

COLONIZATION

PROEIN, S.A. Y MICROMANÍA TE OFRECEN LA POSIBILIDAD DE GANAR UN LOTE DE EXCELENTES PRODÜCTOS DE MICROPROSE, UN ESTUPENDO JOYSTICK DE CH PRODUCTS, IDEAL PARA SIMULADORES DE VUELO Y CARRERAS, Y UNA CAMISETA DE «COLONIZATION».

BASES CONCURSO

1. - PODRÁN PARTICIPAR EN EL SORTEO, TODOS LOS LECTORES DE LA REVISTA MÍCROMANIA, QUE ENVIEN EL CUPÓN (NO SON VÁLIDAS LAS FO-TOCOPIAS), A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

HOBBY PRESS,5.A.; REVISTA MICROMANÍA APARTADO DE CORREOS 400 28100 ALCOBENDAS (MADRID).

INDIGANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: CON-CURSO «COLONIZATION»

- 2. DE ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS CON LAS RESPUESTAS CORRECTAS SE EXTRAERÁN DIEZ CARTAS QUE SERÁN GANADORAS DE UNA CAMISETA «COLONIZATION», UN JOYSTICK JETSTICK Y UN LOTE DE PROGRAMAS DE MICROPROSE («F-14 FLEET DEFENDER», «UFD», «1942: THE PACIFIC AIRWAR», «SUBWAR 2050», Y «PIRATES GOLD!»). EL PREMIO NO SERÁ, EN NINGÚN CASO, CANJEABLE POR DINERD.
- 3. SÓLO PODRÁN PARTICIPAR EN EL SORTEO LOS SOBRES RECIBIOOS CON FECHA DE MATASE¹ LLOS DE 27 DE NOVIEMBRE DE 1994 AL 31 DE DI-CIEMBRE 1994.
- 4. LA ELECCIÓN DE LOS GANACORES SE REALIZARÁ EL CÍA 5 DE ENERO 1995, Y SE PUBLICARÁN EN EL NÚMERO DE FEBRERO DE MICROMANÍA.
- 5. CASO DE QUE ALGÚN PREMID SE EXTRAVÍE EN EL CORRED, EL PROPIETARIO DISPONDRÁ DE TRES MESES DESDE QUE SE PUBLIQUE EL LISTADO DE GANADORES PARA NOTIFICAR A LA REVISTA EL EXTRAVÍO.
- 6. EL HECHD DE TOMAR PARTE EN ESTE SORTED IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE SUS BASES.
- 7. CUALQUIER SUPUESTO QUE SE PRODUJESE NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES, SERÁ RE-SUELTO INAPELABLEMENTE POR LOS ORGANIZADO-RES DEL GONGURSO.

EL LOTE DE PROGRAMAS ESTÁ COMPUESTO POR: F-14 FLEET DEFENDER», «LIFO», «1942; THE PACIFIC Airwar», «Subwar 2050» y «Pirates Golo!». EL JOYSTICK DE CH PRODUCTS HAY 10 LOTES ES UN JETSTICK COMO ESTOS ESPERÁNDOTE. PARA PARTICIPAR, SÓLO TIENES QUE AVERIGUAR SILOS COMENTARIOS DUE ENCONTRARÁS EN EL RECUADRO VERDADEROS O FALSOS, Y MANDARNOS EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADO.

«COLONIZATION»

NOMBRE Y APELLIDOS

CALLE

PROVINCIA ______ C. POSTAL_____

TELÉFONO _____

1._____ 2.____ 3.____ 4.____ 5.___

LAS RESPUESTAS SON:

el d'U.E.S o

CONTESTA EN EL CUPON DE FARTICIPACIÓN SI SON VERDADERAS (V) O FALSAS (F), LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES.

- 1.- EL OBJETIVO FINAL DEL JUEGO ES CONSEGUIR INDEPENDIZARNOS DE NUESTRA NACIÓN DE ORIGEN.
- 2.- EN EL JUEGO HAY CINCO TIPOS OE BARCOS OISTINTOS.
- 3.- LOS OFICIOS EN QUE PODEMOS EMPLEAR A NUESTROS COLONOS SON MUY VARIADOS.
- 4.- LAS MATERIAS PRIMAS QUE PRODUZCAMOS EN NUESTRAS CIUDADES PODREMOS TRANSFORMARLAS EN OTROS PRODUCTOS.
- 5.- EL CREADOR DE «COLONIZATION»
 TIENE EN SU HABER OTROS TÍTULOS
 COMO SON «RAILROAO TYCOON» D
 «CIVILIZATION».

QUE DISNEY SOFTWARE HAGA CONVERSIONES DE SUS PELÍCU-LAS A VIDEOJUEGOS ES UNA REALIDAD DESDE HACE YA TIEM-PO, PUES LO CORROBORAN TÍTULOS COMO «ALADDIN», «LA BE-LLA Y LA BESTIA» O «EL LIBRO DE LA SELVA». Y YA QUE TODAS SUS PELÍCULAS SON UN GRAN ÉXITO DE TAQUILLA Y CRÍTICA, CON SUS JUEGOS NO PODÍA MENOS QUE PASAR LO MISMO. PERO LO QUE ES CON «EL REY LEÓN» SE HAN SUPERA-DO AMPLIAMENTE, YA QUE NOS OFRECEN UN AUTÉNTICO ES-PECTÁCULO DE DIBUJOS ANIMADOS.

- DISNEY SOFTWARE/ VIRGIN/WESTWOOD
- Disponible: MEGA DRIVE, S. NINTENDO, GAME GEAR ■ V. Comentada: S. NINTENDO
- ARCADE DE PLATAFORMAS

uanda tengáis en vuestras manas éstas páginas ya se habrá estrenada la esperadísima película «El rey leán» de Disney, y para entances pocas de vasatras na canaceréis el argumenta, pera cama es una casa que nunca está de más, vamas a cantarla. La histaria recrea tada el ambiente de la selva africana y la farma de vida de las animales que allí habitan, que san las prataganistas del film, sienda el principal de todas ellas un pequeña leán de nambre Simba.

UNA HISTORIA ORIGINAL

📭 imba es el hija del rey de la selva, el leán Mufasa, que es U justa y buena, y can el que tadas las animales están cantentas.

darán en su tarea.

Y aquí es dande entramas nasatras. Cantralaremas a Simba a través de distintas escenarias ambientadas en la selva, un media tan hastil para un animal tan indefensa. O quizá na tanta, pues

Buena, tadas na, pues hay atra leán de nambre Skar, que par cierta es su hermana, can unas enarmes ansias de pader y can un corácter capaz de cualquier accián malvada y rastrera. En este punta se praduce la muerte del rey Mufasa, y Simba, creyéndase culpable y mediante las malas artes de su tía Skar, se ve abligada a exiliarse de la que es su reina. El pequeña cachorra tendrá que sartear multitud de peligras y pasar duras pruebas que acabarán par canvertirle en un leán adulta y can apcianes de luchar par su trana, que le ha sida arrebatada par su malvada pariente. Pera na está sála en su desgracia parque le acampañan sus das amigas: Pumba el jabalí y Timán el suricata, que le arientarán sabre las casas de la vida y le ayu-

Arte de Crecer de las fauces de las malvadas VERSION MEGA DRIVE



encontromos grondes diferencios entre la version comentada y la de Mega Drive. Aunque hay que decir que la música es distinto y

que el movimiento de Simba es mejor que en lo Super Nintendo, resultando sus soltos mucho más róbidos y precisos. Por otra porte, olgunos decorados pierden algo de calidad y de resolución, pero el objetivo deseodo tanto en jugabilidad como en adicción se consigue con creces. En definitivo, dos versiones prácticomente idénticas salvo pequeños detalles; todo sea poro que cuolquiera que tengo una consola de 16 bits puedo disfrutar de esta maravillo.

VALORACIÓN TOTAL 92

nuestra cacharra tiene una extraardinaria habilidod para el salta rueda con destreza sabre el suela y puede rugir aparentanda una

fiereza que aún na pasee, pera que da el pega en determinadas acasianes. Tadas sus habilidades serán pacas a la hara de escapar hienas a esquivar determinadas trampas mientras va crecienda en edad y madurez. Este crecimienta se plasmará tras algunas fases en un Simba crecida y pletárica de fuerza y fiereza que tendrá que usar sus ya afiladas garras para acabar can sus enemigas, hasta llegar a enfrentarse can el malvada Skar en una lucha por el trana del rey de la selva.

Pera na nas alvidemas de Pumba y Timan, ya que ellas, sin participar directamente en el juega en sí, aparecen en das fases de banus en las que tendrán que recager cierta númera de insectas en un tiempa determinada para abtener diversas banificaciones para su amiga Simba.

LA MAYORÍA DE EDAD

a que pademas asegurar sin temar a equivacarnas es que 🖶 las arcades de platafarmas, y sabre tada las de Disney, han al canzada la mayaría de edad can éste juega. El desarralla paralela

EL DURO CAMINO HASTA SER REY



No son muchas las fases que deberéis atravesar hasta convertiros en el rey de todos los animales de la selva; sólo diez fasecillas de nada repletas de enemigos e infestadas de trampas martales. Pero no hay que asustarse, porque os vamos a enseñor un poco de cada una, pero poco... ¡Ah!, y como añadido, hay unos niveles de bonus para que consigamos alguna ayudilla extra. La fases las encontraréis en el siguiente orden:

FASE 1: THE PRIDELANDS

Para abrir boca nos daremos el primer paseo por lo que será nuestro futuro reino. Un nivel poro familiorizornos con los movimientos de nuestro héroe y para ir conociendo a los enemigos, aunque sólo sea de vista.

FASE 2: CAN'T WAIT TO BE KING

Otra fase de selva, con decorados distintos a la anterior. Algunos animales nos ayudarán gustosamente a desplazarnos, mientras que a otros habrá que pedírselo un poco a gritos.

FASE 3: THE ELEPHANT GRAVEYARD

Sólo habremos de preocuparnos por los huesos que se caerán a nuestro paso, pues los demás no nos harán ni tropezar. Practicaremos la escalada libre con algunas prisas, ya lo veréis.

FASE 4: THE STAMPEDE

ta fase más espectacular y también un poquillo dificil. Carreremos a través de un desfiladero esquivando antilopes en estampida y saltando piedras que encontraremos en nuestro camino.

FASE 5: SIMBA'S EXILE

Territorio más hostil y misterioso que los vistos hasta ahora. Grandes saltos, muchas piedras y bastantes enemigos molestos omenizarán nuestro periplo por ésta difícil fase.

FASE 6: HAKUNA MATATA

¿Alguien sabe lo que significa? El más difícil todavía. Si la anterior os lo pareció, esperad a ver ésta. Precisión y habilidad en el salto, además de ganas de mojarnos serán la clave. Ojo con el mono, que no es Donkey Kang.

FASE 7: SIMBA'S DESTINY

Que ahora ya seamos un león hecho y derecho no significa que todo sea más fácil. Al contrario, pues aparecen nuevos enemigos que nos darán más de un disgusto. Menos mal que nas han crecido las uñas poro poder defendernos.

FASE 8: BE PREPARED

El título de la fase yo lo dice todo. Cavernas volcánicas con cráteres que expulsan chorros de lova, gotas del mismo material y murciélogos ponen la nota de novedad. Muchas fieras y pocos insectos, ya sabéis a lo que me refiero.

FASE 9: SIMBA'S RETURN

De camino al encuentro final con nuestro tio tendremos que pasar por un laberinto de cuevos dispuestas poro que nos perdamos por ellas; además de hienas que se ocuparán de cerrarnos el paso.

FASE 10: PRIDE ROCK

MISH'S WERMEN

Por fin frente a frente con nuestro querido tío Skar. En unas cavernas repletas de fuego por todas partes se celebrará el deseodo desenlace, que se alargará bastante más de lo que pensamos.

PRIOE ROCK



Simba estará más de una vez al borde del abismo, pero finalmente y gracias a nuestra habilidad y reflejos, se librará del fatal desenlace.



La gran riqueza gráfica de los decorados es una de las constantes en el juego, unida a la perfecta animación de los personajes, sobre todo la del pequeño león.

del juega y la película utilizanda el misma guián hacen que sean das praductas tatalmente camplementarias, parque ¿quién na va a querer emular a Simba después de haber vista la película? a a la inversa ¿a quién na le gustaría ver la película tras jugar can tan fantástica juega? Y decimas fantástica parque el juega tiene tada la calidad gráfica, animacián y magia de las dibujas animadas; y cuanda jugamas can él muchas veces nas da la impresián de que estamas vienda una auténtica película de animacián. El triple scrall de las decaradas, las preciasistas fandas, el mavimienta perfecta de nuestra pequeña cacharra, la variedad de las fases y la musiquilla cantribuyen a ella. Y además es un juega can muchas matices simpáticas, graciasas y a veces hasta tiernas, que nas harán sanreir en las innumerables partidas que jugaremas, parque la adiccián que aparta y el alta grada de dificultad nas impulsará a ella. Par seguir el argumenta de la película se adapta hasta la espectacularidad que tiene en el film en la escena de la estampida de

> las antílape, real i -

zándase una fase de perspectiva frantal can una rapidez y sensacián de velacidad increíbles.

Una histaria pensada para tadas las públicas y edades de la que se ha canseguida un videajuega que entusiasmará a las pequeñas sin defraudar a las mayares. Es una buena acasián para tener una película de dibujas en casa, can la que además padremas jugar.

C.S.G.

	9	3
ORIGINA	ALIDAD	80
GRÁFIC	05	94
ADICCIÓ	N	90
SONIDO		89
DIFICUL	TAD	85
ANIMA	IÓN	95
	La perfecta edapi gumento de la pel ejuego coosiguis boen recultade. Digamos que el ju ral y algunas lase lar tienen una difi elevade.	icula al vide- endo de muy ege en gene- s en particu-

QUAR

El tráfico en las grandes ciudades es cada día más endiablado: resulta complicado aparcar, los embotellamientos son la norma y, por desgracia, los locos al volante parece que se multiplican en progresión geométrica. Pero eso no es nada comparado con lo que el último juego de Gametek nos ofrece: acción, violencia, sangre, explosiones..., un producto no muy recomendable para espíritus sensibles, pero de una calidad enorme y dotado de una capacidad de "enganche" inaudita. Así es el brutal universo de «Quarantine». La guerra se hace sobre cuatro ruedas.



Violencia sobre cuatro ruedas, sangre, apetito por la destrucción..., lo advertimos muy seriamente: «Quarantine» no es un juego para espiritus sensibles.





La calle es tuya

- GAMETEK
- Disponible: PC, PC CD-ROM
 V. Comentada: PC
- T. Gráfica: VGA
- ARCADE

o que «Quorontine» nos propane es conducir un toxi en uno ciudod sin ley. Esto sólo significo que si olguien resulto sospechoso, nos lo quitoremos de encimo medionte un métado ton expeditivo como cruento: motándolo.

BIENVENIDOS A KEMO

Pero los omontes de lo hemoglobino deberón ondorse con ojo, parque no todo es tan sencillo como puede parecer, y lo histario de «Quorontine» tiene su migo.

El escenorio es Kemo, uno me-golópolis futuristo en lo que un plon -el proyecto Quorontinepara ocobor con lo creciente olo de delincuencio que omenozoba con tornorse irreversible, ocobó "soliéndose de modre". Uno bocterio olterodo genéticomente para controlor los impulsos criminoles de los hobitantes de Kemo, sufrió uno mutación inesperado que lo ero, justamente, lo controrio. Los efectas sobre oquellos sujetas que quedoron contagiodos fueron de-sostrosos. lo delincuencio no sólo oumentó vertiginosomente, sino que ciudodonos corrientes y pacíficos quedoron convertidos en psicópatas con uno idea fijo en lo cobezo: motar.

Aquello ocurrió hoce tiempo, y hoy los colles de Kemo son uno

verdodero junglo. Sólo los mós preporodos pueden sobrevivir, esperando el mamenta de glorio en que consigon un salvoconducto paro escopor de un lugar que se ha transformado en una cárcel gigantesco, a cistado por enormes muros que la rodean. Pero no es un objetivo fácil...; ni barata. Por esa bay que consequir dipera eso, hoy que conseguir dinero, mucho dinero y montener lo cobeza frío, el corozón coliente, y el dedo siempre dispuesta en el gotillo. Es uno lucho o vido o muerte.

ACCIÓN SOBRE RUEDAS

El desorrollo de «Quorontine» no puede ser mós sencillo. Con el objetivo finol de escopar de lo ciu-dod, tendremos que eliminor o oquellos que quieron hocer lo propio con nosotros, consiguien-do dinero con nuestros servicios

en el taxi, llevondo o los ¿honrodos? ciudodonos de un lugor o otro. De todos modos, entre estos siempre se nas padró color olgún que otro indeseoble del que ho-brá que librarse rápidomente. Los instrumentos para hocer frente o los lunáticos que circulon por lo ciudod son ton rodicoles como ometrollodoras, misiles, lonzollomos, sierros mecónicas, etc.

Sin emborgo, eliminor o lo per-sono equivocodo, o provocor uno cotóstrofe puede conllevor deso-grodobles consecuencios, como dor con nuestros huesos en lo cór-cel..., o uno solución mós definiti-vo, que eliminoró nuestros pro-blemos, y a nosotros mismos. Lo mós destacable de «Quoron-

tine» es que se trata de un juego, digómoslo osí, no opto paro menores. Sus dosis mosivos de violencio y songre lo convierten en



Adoptar el rol de taxista-guerrillero no es algo normal. Claro que, la acción que «Quarantine» despliega en todo su desarrollo tampoco es demasiado corriente.

un producta no muy recomendoble paro ciertas persanas. Sí, pero..., jes tan divertido!

Quizó nos tachéis de solvojes,

pero es lo pura verdod. Lo occión es tatal, un verdodero desmodre. Y odemós, lo colidad técnico es como poro quitarse el sombrero.

Gráficomente, «Quorantine» enseño como se debe hacer un juego 3D con perspectivo subjetivo. Las texturos de decorodos y objetas resultan tremendomente reo-listas y efectivos. Los onimociones san genioles, y lo velocidod de lo occión vertiginoso. Muchos veces, nuestros vehículo pareceró volor. troproducente poro lo jugobili-dod, que olconzo unos niveles elevodísimos.

Y lo que remota lo faena de Gametek es el sonido. Los FX son olucinontes: chirridos, disporos, gritos, choques... uno completa galerío de efectos copaces de poner los pelos de punta. Así, sólo cobe recomendor este

juego o los omontes de lo occión

y los mosocres grotuitas, que lo oclomorán como uno de sus favoritos. Polobro.

F.D.L.

Circular con mil ojos



«Quarantine» mezcla aspectas de arcade, juegas de carreras y rallies de demolición, pera además tama prestado de las simuladares un detalle que na tiene nada de anecdática, y sí una gran utilidad: las vistas. Na san muchas, afartunadamente, tan sála

las carrespandientes a la pasicián de valante, y las de ventanillas laterales —de canductar y acampañante—. Es muy pasible que penséis que alga así puede ser una pequeña tontería en un juega que, eminentemente, es un arcade. Pero cuanda la vida está en juego, la velacidad a la que nas desplazamas es altísima, y las enemigas san tan astutas como peligrasas, cualquier ayuda es paca. Tengamas en cuenta, ademàs, que desde las ventanillas también es pasible disparar a cualquier vehícula ylo persana que nas sea hastil, y que na pare de maverse.

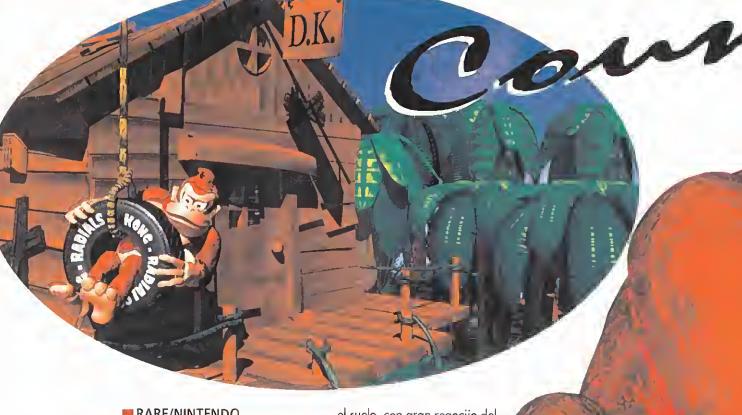
ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

No tenemos ninguna duda: hará que los amantes de la sangre disfruien como enanos. Acción lotal, en estado salvaje.

Es muy diticil. Matar y matar es una tarea sencilla, pero lo-grar el objetivo final resulta harto complicado.







■ RARE/NINTENDO
■ Disponible: S. NINTENDO
■ ARCADE DE PLATAFORMAS

ara recordar la primera vez que tuvimas noticias de Donkey Kong nos tenemos que remantar muy, muy atrás, a las tiempas de aquellas "hand-helds" de pantolla de cristal líquido. Una de ellas, que surgiá a partir de una recreativa, tenía par prataganista a un fontanero –de nombre Mario – que subía por unas vigas de un edificio en construcción, esquivanda los barriles que le lanzaba desde arriba un primate que tenía secuestrada su la novia. Y el tal Mario le quitaba apoyos al pabre mono, hasta que acababa por pegarse un marraza cantra

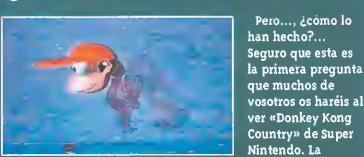
el suelo, con gran regocijo del prataganista y de su amada.

El tiempo fue pasanda y Mario se canvirtió en protaganista de muchos otros juegos, ya separado de su enemigo, el mono, que siguió su camino par atras derroteros menos glariosos.

Es ahora cuanda la tortilla se da la vuelta y el villano se convierte en héroe, y la fama y el éxito cambian de bando para aliarse con el sufrido animal; y es ahora cuando entran en escena los pragramadores de Rare, que armadas can los potentes ardenadores Silicon Graphics crean la joya que hay nos ocupa: «Donkey Kong Country».







respuesta es tan sencilla como complicada: mucho esfuerzo y mucha imaginación.

Tim Stamper, uno de los padres de la simia criatura, nos

elaboración de este

"Sin duda, «Donkey

Kong Country» fue

un trabajo dificil,

muy entretenido,

pero muy difícil.

Casi nadie podía

viendo, es decir,

unos personajes

de un juego de

creer eran los

casi reales dentro

cartucho". Y entre los que no lo podian

propios japoneses,

los que gobiernan el

creer lo que estaba

"bombazo" de la mayor de Nintendo.

habla de la







imperio Nintendo. "Cracias al hardware —Estaciones de trabajo Silicon Craphics y al software —ACM (Advanced Computing Modeling)utilizados, hemos logrado "superar" los métodos empleados por los ingenieros japoneses de Nintendo. La técnica utilizada fue "sencilla": tratabamos con nuestro software sólo una textura de una rama, y después de un proceso relativamente complicado, el ordenador creaba un árbol completo. Y lo mismo con el suelo y todos los restantes fondos de «Donkey Kong Country» —aclara Tim Stamper—".

Además de la mucha imaginación invertida, también el estuerzo tue enorme. "Un total de 25 personas han intervenido en su elaboración —sentencia Tim Stamper—. Cracias a este equipo hemos conseguido los gráficos más realistas, jamás vistos en un cartucho. Pero tampoco hay que pasar por alto la ayuda que hemos recibido de Nintendo. Esta compañia ha comprendido perfectamente la filosofía de nuestro trabajo, la Super Nintendo es una máquina con mucha capacidad y Nintendo tiene una infraestructura y una visión de mercado con mucho futuro. Justo lo que necesitamos para que «Donkey Kong Country» sea un auténtico éxito.".



Nuestro amigo el pez espada Enguarde propinarà un buen pinchazo a cualquier animal marino que se nos acerque.



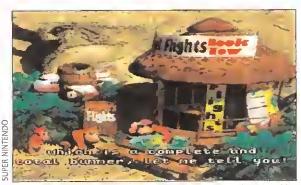
Los enemigos de final de fase guardarán una parte de las inmensas provisiones de Donkey Kong en plátanos.



Para los que no sepan leer en ingles, diremos que aqui es donde podremos salvar nuestras partidas, gracias a Candy.



Rambi, el rinoceronte, embiste con fiereza a uno de los malvados Klump, secuaces de nuestros enemigos Kremlings.



Un gorila muy marchoso de nombre Funky pondrá su avión a nuestro servicio para desplazarnos por el mundo.



No es el templo maldito de Indiana pero se le parece mucho, así que ya sabéis, ojo avizor siempre.

Y TODO POR UNOS PLATANOS

odo aquel que no tenga una Super Nintendo que carra a comprársela. Y cuanda ya la tenga que junte un paca de dinero más para el juega, se encierre en su cuarta, tire la llave y se prepare a "alucinar en colores". Y al encender la cansola los 32 megas del cartucha se manifestarán en tada su plenitud, exprimienda al màximo las posibilidades de las 16 bits. ¡Såla 16!

Desfilan delante de nuestros ojos tadas las maravillas de un mega-juega, que se tomará a partir de ahara como referencia de buen pragramar y mejor jugar. Acción a pantalla campleta (nada de malestas indicadores), triple scrall simultàneo de decorados y persanajes y nuestros hėroes realizadas de forma tridimensional con la que se han canseguido unas texturas increíbles. Si, hemos dicha "nuestras hėroes", porque a Dankey le acompaña otra manita más pequeño, de nombre Diddy, que le ayudará en más de una ocasión durante el juego, al tiempa que le roba parte del prataganismo, puesto que padremas manejar a ambos personajes.

Pero no va a ser la única ayuda que tendremos en el juego, puesta que la familia Kong al completa se ha movilizado para tal evento y también estarán presentes Cranky, el

abuela, que nos dará sabias y experimentados consejas; Funky, el surfista, que nos prestará su avión para desplazarnos entre escenarias; y Candy, la chica, que nas permitira salvar partidas. Y tanta movimienta, ¿para que?, ¿a quién hay que salvar ahora? Pues a nadie, hay que recuperar la reserva de plátanos de Donkey Kong, prabablemente la mejar del mundo, y de la que los asquerosos Kremlings se han apropiado indebidamente. Así que, manas a la obra.

MONOS, BARRILES Y OTROS **ANIMALES**

la busca de tan nutritivo alimento nos desplazaremas a través de más de cien zanas que canstituyen los distintos ecasistemas del mundo de Kong. Selvas, fábricas, montañas, profundidades acuáticos, cuevas, minas, árbales y ruinas esconden multitud de trampas, enemigas, niveles acultos y, sobre tada, mucha

diversian y plata-

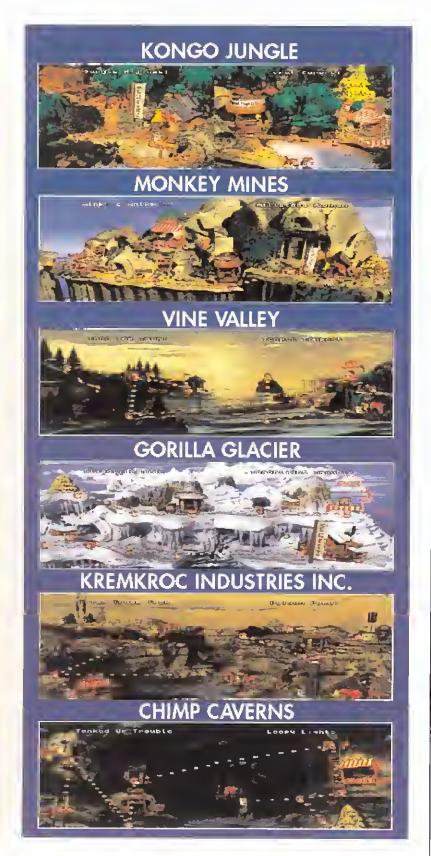
nos, clara. Cualquiera de nuestras dos heraes se desplazará par esta multitud de escenarios, ejecutando sus hábiles saltos con las que acabarán can los pesadas enemigas. Y cuando se cansen de andar padrán subirse a una vagoneta que discurrirà rauda por el interior de una mina, nadarán y bucearán, a se montarán en alguno de los animales que nos ayudarån en nuestra aventura (un rinoceronte, un avestruz, un pez espada y una rana).

Y en un juego de Donkey Kang na padian faltar los barriles, que nos servirán para matar enemigas, almacenarán curiasas mercancias o constituirán nuestro particular medio de transparte.

Pero na tadas los animales can los que nas encontremos nas ayudarán: las buitres, armadillas, insectas, criaturas marinas y reptiles, nas harán la vida impasible hasta conseguir que perdamas una vida a mueran en el intenta.

VALE SU PESO EN BANANAS

anto Donkey cama Diddy fueron creadas en 3D usanda ordenadares Silicon Graphics, con los que se cansigue una representación tridimensional super realista de cualquier figura, que puede ser vista desde cualquier ángulo y en cualquier pasición. Y de esos ordenadores se



pasaron a la Super Nintendo, por lo que los movimientos de los protagonistas son impresionantes y el reolismo conseguido es total. Todos sus gestos, saltos y evoluciones son perfectos, y la animación que se les imprime contribuye a ello.

Por su parte, los decorados y la ambientación no se quedan atràs. Los escenarios son tremendamente variados y están diseñados con un gusto y detalle que dan una ambientación perfecta al juego. Solamente observar el efecto de niebla, lluvia o nieve que hay en ciertas fases ya es buena prueba de ello. El aspecto sonoro-musical tampoco es "moco de pavo" ya que la música cambia con cada escenario, es suave y está muy bien escogida; y los efectos de sonido son apropiados y realzan cualquier evento (nuestra debilidad es la palmada que se dan los personajes al cambiarse de posición...).

No nos quedan elogios para este programón. Todo lo que digamos os va a parecer poco, por lo que alucinad con las imágenes que publicamos hasta que tengáis ocasión de poder jugar con él. Es toda una experiencia.

C.S.G.

	9	8	
ORIGINAL	IDAD	89	
GRÁFICOS		97	
ADICCIÓN		98	
50NIDO		96	
DIFICULTA	D	93	
ANIMACIĆ	N	97	
sa as qu No el ta:	200. De lo que hi deogrande quo une ebre maesti edado claro ya? o sa nos ocurre i gulen sa la ocur s verá con nosoti mucho que nos g	este juego re, ¿o no ha nade, y ot a ra algo, sa ros. ¿Se no-	



(Oferta de lanzamiento sólo hasto el 31 Diciembre) 4000 pts

(más 500 pts de gastos de envia)

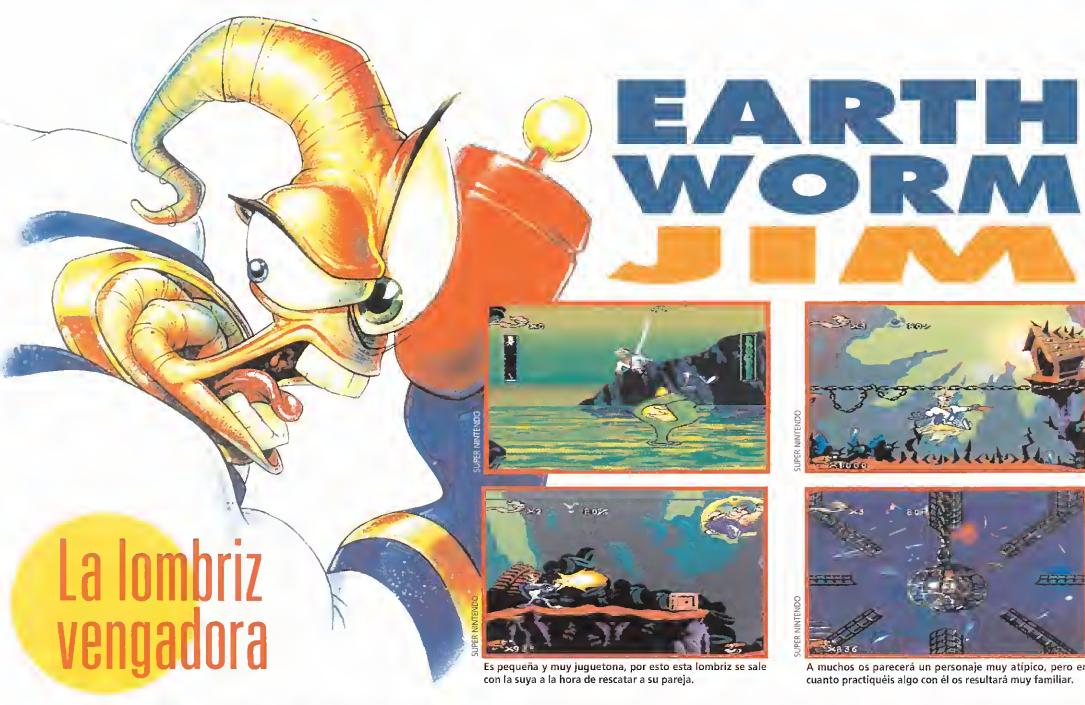
No disponible en kioscos ni librerías.

Sála en TRUCOLIST PC, un fantástica libra de aparicián trimestrol, encantrorás la referencio necesaria sabre las ultimísimas técnicas de programación que utilizan las prafesianales paro lo creacián y desarrallo de las videojuegas mós alucinantes. 300 páginos llenas de explicaciones, listadas, artículas y comentarias sabre pro gramación en lenguaje ensamblador, lenguaje C, sprites, animaciones, scrall de pantallo, mada 13X, rotán, jaystick, demas, soundblaster, memario, VGA, farmatas gráficas, farmatos musicales, y muchas, muchas más temas.

az tu pedido Ilam



6-840246





cuanto practiqueis algo con el os resultara muy familiar.

Descubrir nuevas emociones en el género de las plataformas no es tarea fácil. Sin embargo, cuando el talento es manifiesto, gran parte del camino ya se puede considerar andado. Una buena idea, un equipo capaz de llevaria a cabo, y los medios necesarios, son lo que se necesita para crear una verdadera joya de la programación. No es la primera vez que ha ocurrido, y muy probablemente no será la última. «Cool Spot» y «Aladdin», para Mega Drive son las tarjetas de presentación de Dave Perry y Shiny Entertainment. Y «Earth Worm Jim», su obra cumbre.

- SHINY ENT./VIRGIN Disponible: S. NINTENDO,
- **MEGA DRIVE** ■ V. Comentada: S. NINTENDO
- PLATAFORMAS/ACCIÓN

e «Earth Worm Jim» se venía hablando hace mucho tiempo. Aunque, hoy que decirlo, no sólo por cúestiones puramente lúdicas. El juego iba a representar el comienzo de la andadura en solitario de uno de los mayores talentos de la industria del software, en el mundo de las consolas: Dave Perry. Como ya habréis leído, «Aladdin» y «Cool Spot» habían sido los más recientes trabajos en que estuvo implicado este caballero.

Su relación con Virgin, como miembro de la compañía, llegó a su fin tras la publicación de estos títulos. Sin embargo, a nivel comercial, el órbol sigue dando frutos. «Eorth Worm Jim» ha sido el último en caer. Un producto maduro, delicioso y sumamente atractivo. Un cartucho llamado a ser un superventas por su calidad, y su increíble nivel de adicción.

UN HÉROE DIFERENTE

No se puede decir, eso está claro, que el protagonista de «Earth Worm Jim» sea el típico héroe "al uso" de un videojuego. No es un temible guerrero, ni un mago consumado, ni siquiera un aventure-

ro o un caballero en busca de venganza. Es, lisa y llanamente..., una lombriz. Así como suena. Una lombriz a la que un buen día le cayó del cielo un traje hiperpoderoso, que le permitió convertirse en vengador justiciero luchando contra el mal en toda la galaxia, y porte del extroniero. Eso sí, qui-tadle al bueno de Jim el traje, y se quedará en su verdadero ser: una vulgar, aunque inteligente, lombriz. Una lombriz enamoroda en busca de su chica, raptada por el malo de turno.

Partiendo de este argumento, Shiny Entertainment ha creado uno de los mejores juegos de plataformas de toda la historia de la Super Nintendo. ¿Exagerado? No, cuando se ha visto el cartucho y se ha tenido la oportunidad de disfrutar con él. Sencillamente, es una obra maestra.

Una obra que contiene dieciséis niveles en total, algunos de ellos tipo bonus, en los que nuestro personaje hará prácticamente todo lo que podamos imoginar: correr, saltar, esquivar enemigos, disparar, colgarse de cuerdas y cadenas, pasearse por el fondo del mar en un batiscafo, escalar, volar, avanzar en la oscuridad...,

pero no lo hace de cualquier modo, no. Jim, por ejemplo, tiene una manera muy curiosa de desembarazarse de sus enemigos. Por un lado, su potente armamento. Por otro, aplicando eso tan manido de "usar la cabeza", mas de forma literal. Y es que el bueno de Jim, si en un momento dado se queda sin munición, agarra su linda cabecita usándola a modo de látigo contra los malvados. Sí, resulta espectacular..., y efectivo.

POTENCIAL TÉCNICO

La realización de «Earth Worm Jim», aparte de al talento, se debe al uso de tecnología punta en el desarrollo de videojuegos. Shiny Entertainment posee un entorno denominado TAOS, aparte de oparatos como el Psy-Q, grocias al cual los múltiples efectos visuales del juego, han sido posibles. Y eso, claro, sin quitar ni una pizca de mérito a los artistas gráficos como Steve Crow y sus 3000 frames de animaciones -seleccionados de entre 12000 originales-. Sin quitar ni una pizca de mérito tampoco al equipo encargado del apartado musical, capitaneados por Mark Miller, que han sido capaces de crear una ambientación tan fontástico como desternillante. Esas típicas melodías y efectos sonoros que aparecen en las películas de dibujos animados, de forma constante pero imperceptibles, está presentes en un juego que más parece un "cartoon" que un sencillo cartucho.

Una de las fases en las que más se ha echado mano del aparato técnico pora su realización es aquella en que veremos a Jim avanzar en una oscuridad total, con sus ojos brillando como dos farolillos. Impresionante.

«Earth Worm Jim» es uno de esos juegos a los que difícilmente se puede renunciar. Un juego del que es imposible despegarse una vez que has comenzado una partida. Y es difícil, pero accesible. Una maravilla visual, sonora, de animación y divertido como no os lo podéis imaginar, ¿Qué más se puede pedir? Una continuación, por tavor.

F.D.L.

ORIGINALIDAD	84
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	95
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	96

Pesa a qua todo as destacable, las animaciones del personaje son sobresallentes. Y también la diversión y la adicción

Demaelado difícil en ocasio-nes. Muchas horas de práctica son necesaries para llegar hasta el final.



Cuando apareció en nuestros ordenadores, hace bastante poco por cierto, un programa de contundente nombre, es decir «Doom», todos nos quedamos bastante alucinados por el torrente de acción, violencia, sangre y miembros arranca-

dos que se desató en la pantalla. Pues en ID no debieron quedar satisfechos con eso, porque

nos envían otra ración de muerte y destrucción. Una ración doble: «Doom 2»; pero eso sí, para mayores de 18 años.

Más monstruos sangrientos

Como cuolquier continuodor de uno soga que se precie, en «Doom la versión anterior, mós otros nuevos de propino, por oquello que en lo variedod está el gusto. Y voyo monstruos, camo poro fiorse de



REVENANT: è no se sobe bien qué ortes diobólicos, al que le hon ins-



MANCUBUS: Orondo criouro que tiene o virtud de disparar terribles balos de fuego median-



ANTIGUOS COMANDOS: ometroliadoras que alguna

dodos humonos. Han perdido la vido pero no lo hobilidod.



DOLOR LEMENTAL: squerosos estios esféride fuega a una



ARCO-VIL: res de toios y tombién las mós difíciles de mator. Tiene lo cuoli

dod de poder resucitar manstruas muertos, odemás de pader lanzar

enemigos diabólicos ID SOFTWARE

n principio «Doom 2» desborda acción por los cuatro costados, lo que lleva aparejada una adicción sin precedentes que no nos permitirá descuidar nuestra atención ni nuestros reflejos si queremos conservar la vida. Esta acción viene respaldada por cinco niveles de dificultad de los cuales el último (Nightmare) no se lo recomendamos ni a nuestro peor enemigo, o sea que allá vosotros. El compendio de armas sólo es comparable al que usa Arnold en alguna de sus películas, y entre las ocho que hay, la sierra mecánica es altamente recomendada para jugadores sádicos... Asimismo encontraremos ansiadas ventajas repartidas por el inmenso mapeado (30 fases) que nos repondrán la munición, la energía o nos concederán poderes especiales. Además contaremos con la ayuda de un mapa de cada fase.

Disponible: PC, PC CD-ROM

■V. Comentada: **PC**

ARCADE

Pero ya está bien de hablar de cosas buenas. En el apartado desagradable constatamos la presencia de 17 monstruos, 17, que aparecerán cuando menos lo esperemos, en el momento menos afortunado y en cantidad nunca insuficiente. Su aspecto y modales son dignos de cualquier film de terror y su armamento y poder destructivo no lo hemos visto todavía en ninguna película. Hoy va

Los decorados son tridimensionales y multivariados por lo que subiremos por escaleras, nos dejaremas caer por profundos fosos, buscaremos puertas secretas, accionaremos multitud de mecanismos que cambiarán muros y techos dejando paso a hordas interminables de seres demoniacos. Una gozada para dejarnos pegado el dedo al gatillo, perdón a la tecla.

¿QUÉ ES LO QUE NOS DEJAMOS?

Pues lo que nos dejamos es la vista de pasar interminables horas delante del monitor. La grandiosa inmensidad de muchos decorados así como la misteriosa oscuridad y estrechez de muchos de los pasadizos nos cautiva según vamos avanzando pues no podemos menos que contemplarlos mientras abatimos enemigos.

La ambientación que el juego consigue es increíble, y la sensación de tensión y angustia es omnipresente. Contribuyen a ello desde

los sonidos de las armas y gritos desgarradores hasta la suavidad y perfección con que nos movemos entre explosiones y miembros destrozados que vuelan a nuestro paso, así como el factor sorpresa siempre presente esperándonos tras cualquier muro falso o detrás de cada puerta.

Y en el caso improbable de que llegáramos a aburrirnos o el juego perdiera interés para nosotros también podemos probar el moda multijugador que permite jugar bien a dos personas vía módem o bien a cuatro conectadas mediante una red Novell. Para quien pueda llevar a cabo ésta última opción que lo intente, pues es muchísimo mejor que jugar uno sólo, pudiendo interactuar con tus compañeros e incluso hablar con ellos. Con interactuar nos referimos a que puedes matar incluso a tus compañeros si estás jugando en la opción Deathmatch (Duelo a muerte); pero si no quieres que esto suceda deberás escoger el juego cooperativo (Cooperative).

Acabamos diciendo que es un juego de realización intachable en todos los aspectos, sobre todo en el técnico; y con el que daremos rienda suelta a nuestros ins-

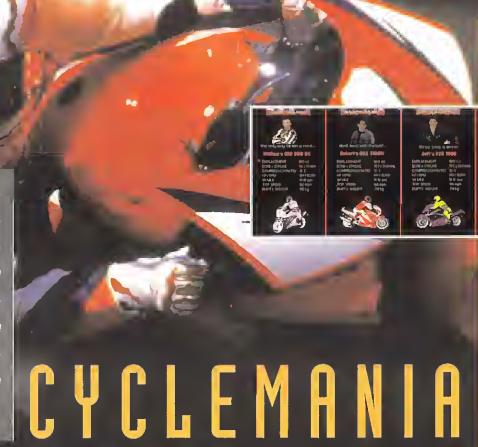
tintos asesinos con la excusa de salvar a la raza humana de acabar convertidos en zombis dominados par un ente diabólico. Acción desenfrenada en nuestros ordenadores y violencia, mucha violencia. No recomendado para espíritus sensibles.

C.S.G.

	9	6
ORIGIN	NALIDAD	77
GRÁFIC	os	93
ADICCI	ÓN	95
SONID	0	92
DIFICU		90
ANIMA	CIÓN	94
1	Toda la centidad d que libera nuea después de cada d tuado. Es muy fuel Los detractores el pregrama da irraclosal y viete los aspectos posit	tra cuerpe lispara elec- rte. que críticae una forma ata, aln ver

ACCIÓN SOBRE **RUEDAS**

Hace mucho tiempo que en PC no se veía un arcade como «Cyclemania», lo último de Accolade. Programas dedicados a coches y motos -sobre todo a los primeros-han sido abundantes en cantidad y calidad. Pero nada, hasta ahora, había aparecido que se pudiera comparar a este juego. Los amantes del motor, el ruido de los tubos de escape, el asialto y la gasolina están de enhorabuena. Poneos el casco, meted la primera y girad la muñeca al máximo. «Cyclemania» acaba de arrancar.



ACCOLADE Disponible: PC CD-ROM

T. Gráfica: VGA

ARCADE

e puede decir que «Cyclemanio» es un juega que creará escuela en las arcades dedicadas al motar. Su desarralla parece bastante simple. Diversos circuitas en las que campetir, distintas matacicletos que pilatar... Sin embargo, la que hoce de «Cyclemania» alga diferente es su concepcián y su progromación.

A TODA MÁQUINA

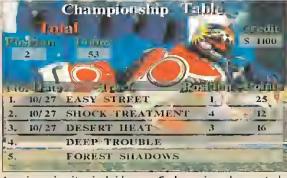
Innovoción a nivel técnico y móximo reolismo. Sabre estas dos premisos ho desarrollado Accolade su trabaja en el juego. En casi tadas las pragramas de motas, el usa de técnicas 3D basadas en palíganos era la habitual, intentanda así que la sensoción de prafundidad y velocidad fueran la más reales posible. Los gróficos bitmap de los primeros tiempas evalucionoran y se llegó, de este mada, a ofrecer al usuaria praductos realmente interesantes. Es ahara, y aracias al CD-ROM, cuanda se está lagranda llegar a ese punta que tadas ansiábamos de sentirnas, casi, con el manillar entre los monos.

«Cyclemonia» cambina, o portes iguoles, lo digitolización de escenarios, el full motian video, y sprites de diseño clásico, para mastrar en pantalla imágenes que parecen de película.

Nada más comenzar una carrera, en cualquiera de las distintas madalidades de juego que «Cyclemania» permite, se pueden apreciar dos cosas: la gran calidad gráfica de los circuitos, en los que sálo la limitoción de las 256 colores de lo paleto y la resolución -320x200-, nos recuerdan que lo que estamos viendo es



En la parrilla de salida se nos indica la posición del piloto, que siempre aparecerá por delante de nosotros en el juego.



Los cinco circuitos incluidos en «Cyclemania», abarcan todo tipo de escenarios y terrenos, desde bosques a desiertos.



Al principio, notaremos como la moto tiende a irse en las curvas, pero se llega a controlar con algo de práctica.



Si dejamos que los pilotos rivales se nos acerquen demasiado, es muy fâcil que todo acabe en una colisión múltiple.

un juego y, par otro lado, la elevada velacidod de la acción.

Para conseguir ésta, la que los pragramadares de Accalade ho hecha ha sida diseñar las matas siguienda técnicas clásicas, para luega sabreimpresianarlas en los decaradas. Así, el trabaja del procesador se reduce, al leer de manero continuo desde el CD la imagen de lo corretera, y moviendo los sprites sólo en los instantes en que se toma uno curvo, o se frena y ocelera. Aquí, sin ga, se encuentro también uno de los escasos fallas del programa, ya que las motos resolton en excesa sobre la digitalización en algunos momentos. Para compensar este punto y, al tiempo, praducir una sensación realista de velocidad, por delante de nuestra motocicleta se incorpora una tromo que difumina el asfalto digitolizado y que se refresco de forma constante, dando así la impresián de que estamos alcanzondo la velacidad que se marca en pantalla.

Por todo esta, la ideal para disfrutor a tope de «Cyclemania» es paseer un equipo media -por ejemplo un 486 o 33- que cuente can un lector de doble velocidod.

PRACTICA Y VENCERÁS

Las distintas modalidades de competición que ofrece «Cyclemania» abarcan una gran variedad: práctica, campeonato, carreros rápidas... Prácticamente todos los parámetros de una carrera se pueden variar a nuestro gusto. Desde el número de vueltas a dor a un circuito, hosta la agresividad y profesionalidad de nuestros rivoles. El número de participantes siempre es el mismo: seis en total, y los circuitos incluidos, cinco. Pero no sólo los otros pilotos serán el único obstá-

culo o superar. En algunas madas de juego, observomos como oporecen outomóviles, manchas de aceite o policías en moto por la carretera, cantra los que, si no andomas can aja, nos chocaremas irremisiblemente.

Se han incluida también las típicas apcianes, en un juego de estos características, de mejorar el equipamiento de nuestra máquino, con una tienda en la que odquirir diversos componentes: amortiguadores, ruedas, tubos

A nivel globol, se puede afirmar que «Cyclemonia» es un muy buen juega, que hace gala de un gran número de novedades a nivel técnico y que resulta tremendamente jugoble. Sus escasos defectos son perfectomente pasables par alto, y garantiza diversión y entretenimienta. Lo que no es poco.

F.D.L.

Las seis motocicletas que «Cyclemania» incluye no vienen solas, por asi decirlo. Cada una cuenta con un piloto experimentado, con sus correspondientes habilidades y capacidades, habilidades que hay que tener muy en cuenta, no sólo por el personaje que nosotros escojamos, sino porque los demás los tendremos como rivales, y de sus comportamiento también puede depender nuestro éxito o nuestro fracaso.

LOCOS

DE LA CAAAETERA

Existen motos de diversas cilindradas —aunque la mayoría rondan los 1000 c.c.- en los que parámetros como el peso en vacío y la velocidad punta pueden llegar a ser decisivos según el tipo de competición en el que entremos, siempre hablando sobre un nivel de dificultad que ronde la profesionalidad.

Además, una pequeña y agradable sorpresa. «Cyclemania» incluye entre sus pilotos a una chica –que entre seis corredores no es mucho, pero menos da una piedra-, para que las "jugonas" también se sientan a sus anchas.

Como veis, no sólo a nivel de juego «Cyclemania» puede resultar un juego atractivo, sino también en sus variadas y numerosas opciones.

ORIGINALIDAD GRÁFICOS 88 ADICCIÓN 85 **SONIDO** 76 **DIFICULTAD**

ANIMACIÓN

MAYOR AVENTURA JAMÁS CONTADA



ACTIVISION

Disponible: S.NINTENDO, MEGA DRIVE, MEGA CD

■ V. Comentada: S.NINTENDO ACCIÓN/PLATAFORMAS

l equipo encargado del diseño y la realización de "Pitfall", es ya una garantía de calidad para el producto.

Por un lado, en el apartado gráfico, nos encontramos con Kroyer Films y su cabeza visible, Bill Kroyer –presidente y director del proyecto-. Uno de sus más importantes trabajos en el campo del diseño gráfico es «Tron», un nombre que lo dice todo por sí mismo. El siguiente punto es el sonido. ¿Cuántas veces no habremos oído lo sensacional que es la banda sonora de un juego? Sí, muchas. Y no sin razón en multitud de ocasiones. Pero, ¿cuántos juegos han contado con un grupo de profesionales, ganadores de un Oscar en este campo? "Pitfall" lo tiene: Soundelux Media Labs («Cliffhanger», «En la Línea de Fuego», «Solo en Casa»...). Cójanse todos estos ingredientes, mézclense sabiamente, agítense con pasión y habilidad, y obtendremos una obra maestra.

¿Impresionados hasta ahora? Es posible pero, nos estamos olvidando de algo... ¿cómo es "Pitfall"?

TIERRAS DE LEYENDA

«Pitfall. The Mayan Adventure» tiene como protagonista al hijo de un -supuestamente- archifamoso arqueólogo –un Indiana cualquiera, vamos—, llamado Harry Pitfall. Durante una expedición en los antiguos territorios de los mayas, algo mágico y terrible sucede. El científico y explorador es atrapado por el espíritu de un guerrero, y llevado a lo más profundo de la jungla. Su hijo es la única esperanza que tiene de escapar de alli pero, ¿qué puede hacer un adolescente en plena selva amazónica, solo? Más de lo que nos pensamos.

El juego se compone de once fases, cuyo desarrollo no es lineal. Es perfectamente posible llegar al final de cada uno de estos niveles, y por ende del juego, por diversos caminos. Pero todos tienen en común el estar repletos de peligros, trampas, enemigos y animales salvajes, más la amenaza de la vieja magia maya.

En principio, el desarrollo del juego aparenta ser bastante tópico: nuestro protagonista salta, corre, dispara, etc..., pero también se arrastra, se columpia con lianas, se desliza por cuerdas, utiliza vagonetas en minas abandonadas, usa cocodrilos como puente entre las dos orillas de un río... Algo que ya no parece tan normal. Porque no lo es. "Pitfall" es cualquier cosa menos corriente. Es un derroche de imaginación, a nivel acción y técnica. Una

a prueba de bomba y, lo mejor, una jugabilidad brutal. Lo mejor

porque es un factor esencial que muchas veces quedo al margen en gran cantidad de programas. A veces se realiza un despliegue técnico fabuloso, mostrando una maravilla visual –por ejemplo–, pero que luego la posibilidad de disfrutar con el producto en cuestión se quede en agua de borrajas, ante la complicación de manejar al/los personaje/s. puede llegar a parecer mentira que esa enorme varie-

En resumen, es de ley decir que die se debería perder.

dad de movimientos y animaciones se consiga con ton sólo cuatro o cinco botones, pero así es. «Pitfall. The Mayan Adventure» es uno de los mejores cartuchos de estas Navidades, en cualquiera de sus versiones. Un cartucho que na-

009130 ¿Qué hay de nuevo viejo?

activision

¡Cāma þasa el tiempa! 1982 y «Pitfall Harry» marcaban el camina a seguir en alga llamado "aventuras", sobre una consola tan revalucionaria cama era, par aquel entances, la 2600 de Atari.

8K –si, acha kilabytes– acupaba aquel pragrama. ¿Quien puede hacer hoy un juega can 8k? Esta que aqui veis es una pequeña muestra de cama ha evalucianada el saftware en poca más de una dêcada. Sin embarga, y aunque jugar can cartuchas coma "Pitfall" resulta una verdadera delicia para las sentidos, segura que existen nostálgicos de aquella épaca darada, a los que na les importaria nada echarse una partidita can el ariginal.

Buena, ¿par qué na hacerla? «Pitfall. The Mayan Adventure» nas afrece la opartunidad, parque aculta en su interiar –en cierta fase y en cierta recândita lugar— se puede acceder al juega ariginal, tal y cama Activisian la pragramà en 1982. Un detalle tan nastálgica camo ariginal y, eso si, divertida a más na pader.

ORIGINALIDAD 75 GRÁFICOS 93 **ADICCIÓN** 94 SONIDO 92 DIFICULTAD 90 ANIMACIÓN

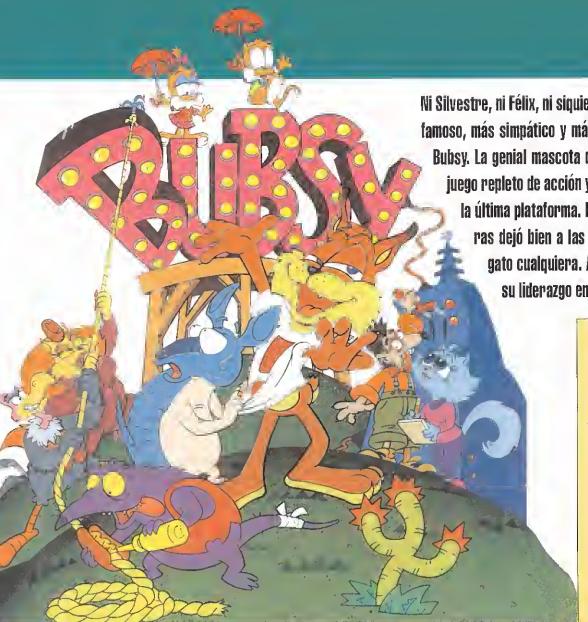
CUANOO EL HOMBRE BLANCO INICIÓ EL PROCESO DE COLONIZACIÓN

OEL NUEVO MUNOO, SE ENCONTRO CON CULTURAS QUE JUZGO PRI-MITIVAS Y SALVAJES: MAYAS, INCAS, AZTECAS... SIN EMBARGO, SE TRATABA OE CIVILIZACIONES POSEEOORAS OE UNA CIENCIA VASTA Y EXTRAOROINARIOS CONOCIMIENTOS SOBRE LOS ASPECTOS MÁS OCULTOS OE LA NATURALEZA, Y LAS FUERZAS QUE LA COMINABAN.

LA RÁPIDA Y CRUENTA CONQUISTA ACABÓ ENTERRANDO TODO ESTE SABER. TOOA LA EXPERIENCIA DE ESTAS ANTIQUÍSIMAS CULTURAS ACABO POR OESAPARECER..., HASTA QUE UN HOMBRE LLAMAOO

HARRY PITFALL, Y SU HIJO, ENTRARON EN ESCENA.

verdadera joya. Decidnos, si no, cuantos cartuchos existen en los que parezca que el protagonista tiene vida propia, con una animación sobresaliente, unos gráficos fascinantes, un sonido de fábula, una adicción



Ni Silvestre, ni Félix, ni siquiera el gato con botas. El mejor, más famoso, más simpático y más todo de los felinos es, sin duda, Bubsy. La genial mascota de Accolade ataca de nuevo en un juego repleto de acción y diversión desde la primera hasta la última plataforma. La primera entrega de sus aventuras dejó bien a las claras que no estábamos ante un gato cualquiera. Ahora, Bubsy llega para confirmar su liderazgo en el alocado mundo de los arcades.

Dos mejor que uno

¿Qué se le puede pedir a «Bubsy II» que satisfaga aun más a las fanáticos de los platafarmas? Quizà que puedan participar das jugadares. Pues se puede. Siempre habrá egaistas que querrán llevarse la glaria ellas salitas, pera para las que gusten de una grata compañía -amigala, naviala, a la que cada cual prefiera-, «Bubsy II» les ofrece esa

Las madas de juega varian en la apción de dos jugadares. Puede ser amistoso, aunanda fuerzas; enfrentadas, una cantra otra a, par última, una serie de minijuegas: Lanzamienta de Armadilla, "Ranapulta", etc.

Es la único que le quedaba a «Bubsy» par afrecer. Bien, pues ahi està. Y que se mueran







La increible velocidad de la acción y las excelentes animaciones, mejoradas con respecto a su predecesor, son sólo algunos de los aspectos más destacables de un cartucho que engancha por su jugabilidad y atractivo visual. Mejorar «Bubsy» no parecia fácil, pero se ha hecho.

ocuras atunas

ACCOLADE Disponible: MEGA DRIVE, **SUPER NINTENDO**

■ V. Comentada: MEGA DRIVE

PLATAFORMAS

l tiempo ha pasado, y Bubsy ha dejada de ser tan gamberro como antes. El lado salvaje ha quedado atrás para él. O eso cree. Sea como sea, el caso es que el buenazo de Bubsy ahara trabaja como guía oficial del "Amazatorium" del Dr. Reality. El Dr. Reality es un científico empeñado en hacer de la R.V. el divertimento del futuro, creanda un mundo virtual tras otra, pablado de los seres más raras y divertidos que una mente pueda imaginar. El Amazatarium es el lugar donde todos sus sueñas se hacen realidad. O se hacían, antes de que todo empezará a salirse de madre.

El responsable del desastre na es otro que el pérfida Oinker P. Hamm, que se oculta al final de tadas estos curiosos miniuniversos virtuales del Amazatorium. Y Bubsy, desempeñando su cargo con total responsabilidad, se tiesas en su sitia. Lo que viene a continuación, es fácil de suponer.

PLATAFORMA VA, PLATAFORMA VIENE

El rey de las platafarmas no podía esperarse menos que tener por delante unos dos millones de niveles repletos de..., eso, de platafarmas, y delirantes enemigas. El Amazatorium está dividido en tres pisos y das seccianes diferentes. La eleccián de una u atra sección, debienda atravesarlas en su totalidad, presenta importantes diferencias en el modo de juega. Es como tener varios "Amazatoriums" en uno. La dificultad en los caminas varía según escojamos una u atra, aumentanda también a medida que pasemos de un piso a otra. La parte final, el Gran Tour, que consta de un total de quince niveles..., buena, mejor que lo descubráis por vasatras mismos.

Esto es, a grandes rasgos, la estructura de «Bubsy II». Lo que importa, sin embarga, es lo que hay que hacer en cada nivel. Algo muy sencillo. Tanto, coma andar recogienda items de un lada para otro. Segura que los que ya canocían a Bubsy están acostumbrados a esta.

ne que encargar de poner las ca-

0000650

Muchos de estas items, por supuesto, tienen diferentes usos. Los más importantes son el hoya portátil, el traje de buzo, la bomba inteligente y, par último, el Ballzooka, el favorito

Los enemigos, por atra parte, son tan curiosos cama Ace, el pingüino volador; Billy the Kid, una especie de cabra bastante pesada; Lambo, el cordero guerrillero; o una extraña suerte de rinocerontes saltarines. Hay más, sí, pero para hacernas

una idea puede bastar. Claro que, sólo unos cuantas enemigos no serían bostante para Bubsy, por lo que las trampos eléctricas, las fuegos y similares están a la arden del día. ¿Es «Bubsy II» un juega dificil? Sí, mucho pero, ahí está la gracia, ¿no?

MÁS BUBSY QUE NUNCA

Técnicamente hablanda, «Bubsy II» es de la mejorcita que ha producido Accalade para consalas. Scrolls increíbles, animaciones excelentes, una velocidad de vértigo y, además, can detalles super divertidos.

Gráficamente, no se puede decir que sea mejor ni pear que su predecesor, ya que son algo diferentes, peró conservando el auténtico espíritu de todo lo que rodea a su particular protaganista.

Bubsy ya demostró en su mamenta que era un más que digno aspirante a ocupar el trono del género de plataformas en las cansolas. Sus nuevas aventuras terminan de corroborarla. No decimos que sea mejor ni peor que otros juegas de este estilo. La única que decimos es que se trata de un cartucho realmente estupendo. Un cartucho que na da gato por liebre.

F.D.L.

8	38
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	92
SONIDO	82
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	84
11	

SPARKSTER

Un muy malvado villano ha raptado a una no más hermosa princesa. Y como hacía mucho tiempo que no nos dedicábamos a esto, nos dijimos..., "Ipues vamos a rescatarla!". Nos ponemos nuestro cohete a la espalda, cogemos nuestra alilada espada y salimos en su búsqueda con el propósito de que nadie se interponga en nuestro camino. Este es el argumento de la nueva producción de Konami, «Sparkster».

EL CABALLERO DEL COHERD

- **■**KONAMI
- Disponible: S. NINTENDO, MEGADRIVE
- V. Comentada: S.NINTENDO
- ARCADE

olamente oir el nombre de Konami y ya sabemos que este juego va a ser todo un éxito, pues la calidad que esta compañía pone en todos sus productos está fuera de toda duda, y a «Sparkster» no le falta ni un gramo. Bajo este nombre tan curioso se esconde un arcade de desarrollo lineal con multitud de enemigos, que es la segunda parte de otro juego consolero llamado «Rocket Knight Adventures» que salió hace un tiempo para Mega Drive. El nombre que tiene el juego es el del protagonista: es decir, una zarigüeya armada con una espada y provista de un cohete a reacción, que le permite

propulsarse a gran velocidad en cualquier dirección.

DAR ESPADAZOS

Al comenzar a jugar, podemos empezar desde el principio o bien introducir un password –de una forma bastante curiosa, por cierto–, que nos permita continuar en alguna fase más avanzada. Todo un detalle que, junto a los nueve créditos que disponemos y la posibilidad de elegir nivel de dificultad, hace de él un programa bastante asequible de jugar para cualquiera.

Metidos en la piel de "Sparkster" avanzaremos por una serie de fases, acabando con todos los enemigos que se nos pongan delante y recolectando unos diamantes, que cuanda lleguen al centenar añadirán una vida a las tres con las que partimos. También deberemos recoger unas frutas que repondrán la energía perdida por el contacto con los enemigos que encontremos. Y por si la espada os parecía paco, además podremos hacer uso de nuestro cohete para acceder a lugares de otro modo inaccesibles, para atacar a ciertos monstruos y salir de situaciones algo comprometidas. No obstante, hay que decir que el manejo del reactor va a necesitar un poco de práctica por nuestra parte para sacarle el máximo rendimiento. Por supuesto, no podían faltar los enemigos que custodian el final de cada fase y que nos exigirán toda nuestra habilidad para poder derrotarles y continuar nuestro camino al rescate de la princesa.

ESQUEMAS SIMILARES

El juego sigue la misma mecáni-



Este golpe demoledor acaba con cualquier enemigo aunque se encuentre escondido dentro de una nube.



Mucho tendremos que correr si no queremos acabar hechos papilla en el fondo del barranco.



Repartir mandobles a diestro y siniestro será la única táctica a seguir para conservar nuestras vidas.



Nuestra peculiar montura nos ayudará mucho a la hora de acabar con estos molestos pajarracos.

Todo para impresionarnos

Aunque luego los motes con un por de golpes, cuondo se plonto delonte de ti un monstruito osí, como veinte o treinto veces mayor que tú—que tu personoje, se entiende—, lo primero que piensos es que te vo a mochocar. Y la moyorio de los veces así ocurre... El ospecto es uno de los principoles ormos con que cuentan los enemigos de final de fase poro amedrentornos, y lo peor de todo es que lo consiguen. Bueno, lo consiguen en cierto modo, porque uno vez que les hemos hecho morder el polvo, lo próximo vez que nos vemos frente o ellos yo no porecen ton impresionontes. Será porque yo los conocemos. Y poro que no os osustéis cuondo os oporezcon en el juego, oqui van los primeros enemigos "dificiles" de «Sporkster», que con un poco de próctico no os lo resultorón tonto. Recordod, "no es ton fiero el león como lo pinton".



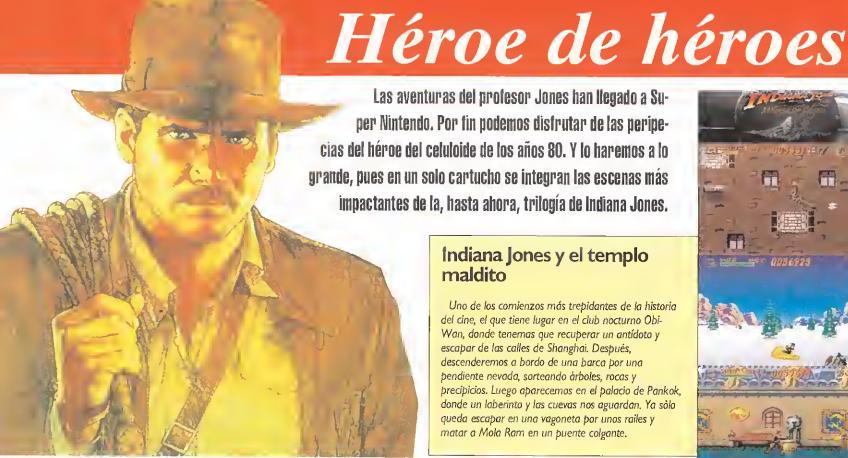
ca y tiene la misma base que su predecesor, pero incorpora algunas novedades como que en ciertas fases montaremos en una especie de avestruz mecánica que hará que nos desplacemos a gran velocidad, y que nos servirá para acabar más fácilmente con nuestros enemigos, que son muchos y variados. Otra novedad es ejecutar un golpe demoledor especial con sólo apretar un botón, cosa que siempre es de agradecer.

En lo tocante a la realización del juego, los decorados son muy detallados y llenos de colorido, variando de fase en fase. La animación de nuestro pequeño héroe es muy buena y el movimiento muy rápido -sobre todo cuando vamos montados en el avestruz- controlándose a la perfección y respondiendo con rapidez a nuestras órdenes. La jugabilidad está muy ajustada y la facilidad con que pasaremos las primeras fases nos enganchará al juega hasta acabar con todos nuestros "continues" porque acabarlo no va a ser tan fácil.

No queda más que decir que estamos frente a un juego muy divertido y muy bien realizado, con escenas que nos arrancarán más de una sonrisa y una adicción que nos mantendrá muchos ratos pegados a la consola. Todos los que disfrutaron con «Rocket Knight Adventures» no pueden perderse su continuación, y las que no pudieron jugar con aquel, ahora pueden resarcirse con un juego que, aún manteniendo sus esquemas, resulta mucho mejor.

C.S.G.

9	0
ORIGINALIDAD	72
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	88
La incorporación que nos permites partida sin tenes por el principio. A veces, al recumento per el principio de la company de l	r continuar una r que empezar cibir un golpe, de desapareca resultándonos



Las aventuras del profesor Jones han llegado a Super Nintendo. Por fin podemos disfrutar de las peripecias del héroe del celuloide de los años 80. Y lo haremos a lo grande, pues en un solo cartucho se integran las escenas más impactantes de la, hasta ahora, trilogía de Indiana Jones.

Indiana Jones y el templo maldito

Uno de los comienzos más trepidantes de la historia del cine, el que tiene lugar en el club nocturno Obi-Wan, donde tenemas que recuperar un antídoto y escapar de las calles de Shanghai. Después, descenderemos a bordo de una barca por una pendiente nevada, sorteando árboles, rocas y precipicios. Luego aparecemos en el palacio de Pankok, donde un laberinto y las cuevas nos aguardan. Ya sôlo queda escapar en una vagoneta por unos railes y matar a Mola Ram en un puente colgante.





o primero que tenemos que destacar de «Indiana Jones Greatest Adventures» es el sonido. Todos vosotros conoceréis las partituras del genial John Williams. Pues las mismas melodías que aparecieron en la trilogía de las aventuras del profesor Henry Jones Jr., las podremos encontrar en este cartucho. Un total de dieciocho canciones nos acompañarán en todo momento, y que hacen que la acción sea si cabe más trepidante.

A continuación, tenemos los gráficos. Sencillamente espectacular el juego en este apartado, pues se ha conseguido recrear el ambiente de las tres películas de la serie a la perfección. Cada una de las fases nos presenta algún momento cumbre de dichos filmes, entre las que destaca de una forma especial la escena en la que debemos escapar del Pozo de Almas lleno de serpientes y en la que só-

lo tenemos una visión de la zona En busca del arca

perdida

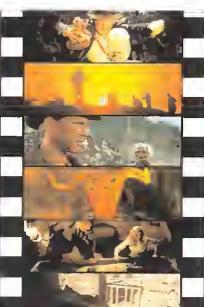
Comenzomos nuestra oventura en una selva de Américo del Sur, en lo que tenemos que encontrar un idolo sagrada en una cuevo. Tras escapor de la bolo de piedra gigante, volamos ol Nepol donde encantraremos o Marion y la rescataremos de un nazi. A continuoción, volaremos a El Cairo, lugar en el que se desorrollan cuotra foses. Luego yo nos espera lo excovoción plagada de nozis, el pozo de Almas donde encontroremos el Arca y, paro finolizor, iremos a una isla del Mediterrâneo en

donde Belloq estó experimentando con los poderes del Arca de la Alionza.

que rodea a nuestro protagonista. Además, se han incluido una serie de digitalizaciones de algunos momentos de las películas, con lo que hace que nos sintamos de verdad en la piel de nuestro héroe. Otros momentos destacables son la persecución de la roca gigante, las catacumbas de Venecia o el viaje en el aeroplano.

JUNIOR

Por otro lado están los personajes que aparecen en el juego. El más destacado es el de Indiana, en el que no se han escatimado detalles a la hora de trasladar su imagen al cartucho. Todos sus rasgos han sido respetados y las animaciones son muchas y variadas. Desde andar, saltar o agacharse hasta disparar con la pistola o hacer uso del látigo para liquidar algún enemigo o balancearse de un gancho a otro. El resto de personajes están igualmente bien realizados, aunque sin llegar al alto grado de detalle del aventurero. Quizá en este apartado se eche de menos la presencia de alguna de las féminas protagonistas o del padre de





Indiana. Otra cosa que echamos en falta es la inclusión de alguna fase que recree los primeros minutos de la tercera entrega de la serie, en la que el desaparecido River Phoenix interpretaba al joven Jones.

Sólo nos queda hablar ya de dos aspectos importantes como son la adicción y la dificultad. Empezando por el final, tenemos tres niveles distintos, cuya única repercusión en el juego es la cantidad de golpes necesarios para acabar con los diferentes enemigos. Además, a la hora de dar fin al juego el final está en función del grado de dificultad elegido. Por otro lado, contamos con una serie de passwords que el cartucho nos ofrece tras superar una fase determinada, con lo que se nos facilita en gran medida nuestra tarea. A pesar de ello, os podemos asegurar que no es nada fácil acabarse el juego, ni siquiera en el nivel más sencillo de todos, lo que repercute en una adicción elevada hasta límites insospechados. Y si encima sois unos fanáticos de Indiana Jones como nosotros, vais a saber lo que es estar pegados a la pantalla durante horas sin notar el paso del tiempo.

O.S.G.



Indiana Jones y la última cruzada

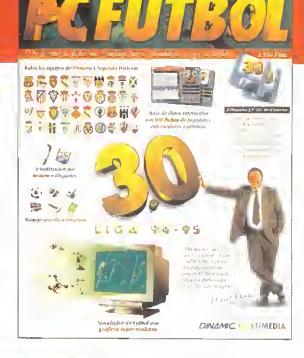
Tras soltarnos el comienzo de lo pelicula. aparecemos en los catacumbos de Venecia, dande una llamarada de fuego nos perseguiro hasta el momento en el que encantremos la tumbo de uno de los tres hermanos que encontraron el Griol. Uno vez conacida la ubicoción en lo que reposo el Grial, viajoremos al castillo cerco de lo frontero germono-austrioco en el que encontroremos o nuestro podre, el Dr. Henry Jones, y del que escaparemos cuondo comience el incendio. A continuación viajaremos en un zepelin que descubiertos por los nazis. Yo en Alexandreta. tendremos que derrotor o un soldodo nazi subidos en un tonque sin control. Ya por fin en el templo, tendremos que encontrar el Grial esquivondo numerosos trompos y derratando a Donovon.

ORIGINALIDAD GRÁFICOS ADICCIÓN 93 **SONIDO** DIFICULTAD ANIMACIÓN

El fútboles a



El fútbol actualmente en nuestro país ha dejado de ser un simple deporte para convertirse en un fenómeno de masas; asistencias multitudinarias a los partidos y grandes índices de audiencia por televisión para presenciar un espectáculo que cada vez es más emocionante y menos violento. Toda esa emoción llega ahora a nuestros ordenadores de la mano de Dinamic Multimedia.



DINAMIC MULTIMEDIA

■ V. Comentada: PC

DEPORTIVO/BASE DE DATOS

n el mercado hay muchos programas de fútbol más o menos espectaculares con los que podemos pasar el rato metiendo unos cuantos goles. También hay otros en los que nuestro papel es hacer tácticas y entrenar a nuestros jugado-res para que hagan un buen pa-pel en el terreno de juego. Y finalmente hay otros que nos

asignan el papel de directivos del club para intentar que salga adelante y no caiga en la bancarrota. Pues bien, «PC Fútbol 3.0» nos ofrece en un solo juego esos tres aspectos: jugador, en-

trenador y presidente, y además incorpora una base de datos completísima sobre el fútbol actual y pasado en nuestro país.

TOQUES DE BALÓN

Para empezar, hablaremos de los tres tipos de juego que podemos llevar a cabo, aunque en algunos de ellos se puede incluir jugar a otro; nos explicamos, siempre vamos a poder tener el control de nuestros jugadores en el terreno de juego manejándolos como en cualquier otro programa de fútbol: en definitiva, el fútbol como deporte, además de como simulación.

La Liga Arcade nos permite jugar sucesivas ligas españolas con nuestro equipo preferido y haciendo evolucionar a nuestros jugadores en la búsqueda del aol

Pases brillantes, saques de falta, penaltis, tarjetas, expulsiones y todos los ingredientes que componen el fútbol se darán cita en nuestra pantalla. Si lo que queremos es simplemente jugar un partido, podremos hacerlo mediante la opción de Partido Amistoso.

En la Liga Entrenador asumimos el papel de "mister" de nuestro equipo en el que podremos deci-

Notables mejoras

Como no podío ser de otro formo, «PC Fútbol 3.0» incorporo mejoros con respecto o su predecesor, y olgunos de ellos son:

 Nuevo sección Historio con los historios del Compeonoto de Ligo y closificaciones de competiciones europeos y de lo Copo del Rey.
 Lo bose de dotos se ho hecho ohoro extensivo o lo Segundo División, odemás de incorporor fichos

- Aporecen mini-iconos que nos troslodon o otros portes del progromo, tros pulsorlos. Mejoron lo novegoción por el progromo.



- El juego no cuondo ocobo lo ligo: podremos jugor sucesivos ligos y no sólo uno como ocurrío ontes. - Posibilidod de incorporor fotos de lo bose de dotos

de «PC Fútbol 2.0» ol nuevo programo.

- Los sprites de los jugodores se hon mejorodo consiguiendo mejores efectos: coídos espectoculores, chilenos, remates de cobezo, etc.

- Àntes del portido oporece un previo con los olineociones de ombos equipos incluyendo fotos

de los jugodores.

- Incorporoción de lesiones, expulsiones de jugodores y morcojes como un evento más de los portidos de lo ligo.





La base de datos que incorpora el programa es su aspecto más sobresaliente, además de ser un obligado punto de referencia para todos los amantes del fútbol.

dir alineaciones, hacer emparejamientos y planear tácticas para vencer a nuestro rival. Por supuesto, escogeremos entre controlar a los jugadores durante el partido o dejar que lo haga el ordenador por nosotros.

La opción de Liga Manager es igual que la anterior salvo que además de entrenar podremos vender y comprar jugadores, cambiar el precio de las entradas o las primas, contratar vallas publicitarias o pedir créditos como lo haría un presidente de cualquier club. Este modo de jugar es el más completo de los tres pues auna todas las características.

NO TODO ES JUEGO

Pero como no va a ser todo dar patadas a un balón también podremos echarle un vistazo a la completísima base de datos que incorpora el programa. Lo más novedoso, y que no incluía la anterior versión del juego, es una



pequeña historia sobre el fútbol profesional en España; un repaso a los Campeonatos Nacionales de Liga desde sus comienzos allá en el año 1928 hasta la pasada temporada con todas las clasificaciones. Además se incluye una recopilación de datos de la Copa del Rey, Copa de la UEFA, Recopa y Copa de Europa; en la que aparecen los campeones de cada año, sus alineaciones y clasificaciones, así como el palmarés de los equipos de nuestro país.

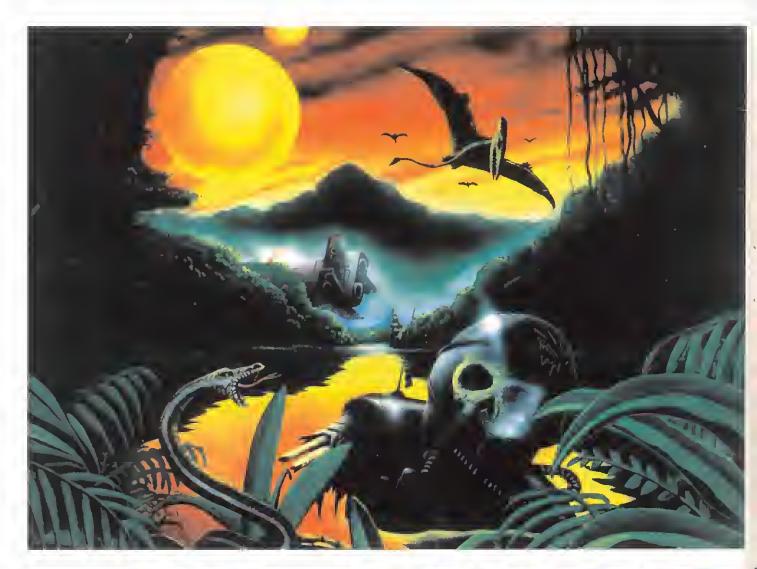
Como era de esperar, no podía faltar la base de datos interactiva de Primera y Segunda División que almacena plantillas, datos estadísticos de los equipos y fichas personales de cada jugador repletas de información. También se incluyen fichas de todos los entrenadores y árbitros de las dos divisiones superiores del fútbol español. Pero aún hay más, porque la opción Seguimiento de la Liga 94-95 también se incluye, y mediante sucesivas actualizaciónes por módem o por disquetes tendremos todos los acontecimientos de la liga actual, aderezados con los comentarios del inefable Michael Robinson.

C.S.G.



MUNDOSD

¡Hola! mi nombre es Nietzsche26, y soy un "Robinson". ¿Qué es un "Robinson"?, os preguntaréis, pues es el título que se les da a los miembros del A.W.E. (Alien World Explotation), un organismo militar cuya función es la de explorar planetas desconocidos para su futura colonización. En este organismo los candidatos "Robinson" son entrenados y adiestrados para poder sobrevivir en las condiciones más extremas que se puedan imaginar. Durante un periodo de cinco años, todos los miembros efectúan misiones de exploración sobre planetas desconocidos, para así poder determinar todo tipo de datos como condiciones de vida y demás, para una posterior colonización. Es precisamente en una de estas misiones donde se desarrolla la historia que a continuación os voy a narrar.



ROBINSO



El águila intentará impedirnos el avance hasta su nido, del cual deberemos extraer un huevo y una gran cantidad de plumas, que combinadas con otro artículo, nos servirán para fabricar flechas.



sufrirá una metamorfosis ante nosotros. Su reacción hacia nuestra persona será tan violenta, que si no nos defendemos con rapidez, acabará con nosotros en cuestión de segundos.

Un superviviente

odo comenzó cuondo todos los miembros de mi promoción recibimos una circular de Platon25, el presidente de A.W.E., felicitándonos por los buenos resultodos que en generol hobíomos obtenido todos. En dicha circulor se nos remitían todas las instrucciones para llevar a cabo lo que sería nuestra última misión como "Robinson", antes de regresar a la vida civil. Parecía mentira, pero ya habían pasado cinco años desde que me alisté a esta arganizacián.

UN ATERRIZAJE INESPERADO

In mós demora, me dispuse a dirigirme hocia lo base principal de A.W.E., situoda en la estoción-monasterio de Levattelow. Allí me dieron las caordenadas de mi futuro objetivo, un recóndito planeta situado en un lejano sistema interplanetorio. Todo iba a la perfección en este mi último viaje, cuando mi nave empezó a tener averíos descontroladas al acercarse a su punto de destino, sin razón alguna. Como si de un imán se tratara, el planeta nos absorbía velazmente hacia su superficie. El impacto al aterrizor fue brutal, por lo que me quedé sin conocimiento en el suelo.

Al despertar, lo cobezo todavía me daba vueltas, pero al cabo de un rato se me pasó. Eché un vistazo a mi alrededor, y enseguida me di cuenta de que estobo completamente perdido y abandonado o mi suerte. Ahora era el momento de poner a prueba todos los conocimientos que en moteria de supervivencia había odquirido.

Lo primero era buscar los restas de lo nave, los cuales, según mis cólculos, debían estar hacia el Este, en un pasaje situodo a la izquierda. Entre ellos solamente pude recuperar un pequeño pero completo botiquín y cinco hilos de hierro que guordé por si acaso. El siguiente poso era averiguar si había algún tipo de vida en aquel lugar, por lo que me dirigí hacia el Sur y al Este hosto llegar a las proximidades de un lago. Allí me encontré con un naufrago, cuyas intenciones no eran muy buenas, por lo que tuve que desembarazarme de él a puñetazo limpio. A un codóver yo no iban o servirle de mucho unas cerillos, una contimplora, un ordenador, uno pila y un gran cuchillo afilado, por lo tanto sumé todos estos objetos o mi inventario.

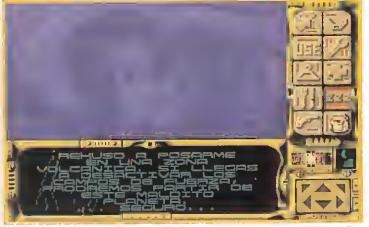
El calor empezaba a apretar de lo lindo, par la que me confeccioné un sombrero con unas cuantas hojas, una aguja, y un poco de hilo. También llené mi cantimplora con agua del logo, o lo que añadí una pastilla de desinfección, para potabilizorla. Una vez provisto de agua, me encominé en un largo paseo hacia el Oeste, donde divisé dos caminos que se desplazoban hacio el Norte y el Sur, donde recogí un repollo paro utilizorlo más tarde como alimento y unas lombrices como cebo para pescar. Siguiendo un paco más hacia el Oeste, divisé



Un cochambroso árbol de aspecto frágil será nuestra salvación para combatir las espesas oscuridades de las muchas cuevas que atravesaremos.



Cada lugar tiene sus particularidades, secretos y, por supuesto, enemigos. Algunos bastante fieros y otros más "inofensivos", como este Troll.



Una bella imagen, de una no menos bella mujer, serà de las pocas compañias agradables con las que contaremos, aunque sólo sea en sueños.



Estos horribles seres mutantes, mezcla de árbol y de hombre, se nos presentarán en bandadas y siempre por sorpresa, siendo muy dificiles de batir.

Al despertar, la cabeza todavía me daba vueltas, pero al cabo de un rato se me pasó. Eché un vistazo a mi alrededor y enseguida me di cuenta de que estaba completamente perdido y abandonado a mi suerte.

Ahora era el momento de noner a prueba todos los conocimientos que en materia de supervivencia había adquirido.

N'S REQUIEN

un comino al Sur, el cual subí hasta el final. Allí divisé un nido gigante que pertenecía a una tremenda águila, a la que tuve que eliminar con mi cuchillo. Del cadáver del animol cogí unas cuantas plumas y trozos de carne, y del nido recogí un huevo y unas cuantas plumas más. Bajé por el camino en dirección Norte, donde me encontré con un personaje que se convirtió en hombre-lobo, al cual le preparé un destino parecido al del águila. A su lado se encontraba un ordenador que también recogí.

Después de esto, tamé un desfiladero en dirección Oeste, pero un tigre se encontraba custodiando la entrada. Al instante me agaché y, reptando por el suela, fui hacia un camino que iba de Norte a Sur donde me topé con un árbol del que cogí un poco de resina. Volviendo sobre mis pasos, tome un camino hacia la izquierda, donde divisé la entrada de una cueva. Estaba bastante oscura, por lo que me confeccioné una antorcha con resina y una rama de árbol, antes de entrar en ella.

SIGNOS DE CIVILIZACIÓN

na vez dentro, tuve que andar con mil ojos ya que el suelo de la cueva no parecía muy seguro. Aquí me encontré con algún que otro ser mutante, de los cuales tuve que librarme cuchillo en mano, a la vez que me dirigio hacia la bóveda situado en la porte central de la caverna, donde re-

Todo iba a la per lección en este mi último viaje, cuando mi nave empezó a tener averias descontroladas, sin razón alguna, al acercarse a su punto de destino.

Como și de un imán se tratara, el planeta nos absorbía hacia su superficie. El impacto al aterrizar fue brutal, por lo que me quedé sin conocimiento.

cogí un ordenador para añadir a mi colección de objetos. Después tomé dirección Norte dande anduve durante bastante tiempo por un callejón que al final resultó no tener salida. Sin embargo tomé un poco de salitre que había incrustado en el muro. El frío empezó a hacer mella en mí, por lo que ingerí del botiquín un par de antibioticos para la gripe. Debido a esto, decidí salir de la cueva, pero por una nueva salida que encontré en dirección Oeste.

Aparecí en una zona pantanosa habitada por amazonas donde, según ellas, sólo se podía caminar tranquilamente de día ya que por la noche rondaba un gran tiranosaurio. Hacia el Oeste me encontré con cuatro caminos: en dos de ellos obtuve un nuevo surtido de alimentos, mientras que en el tercero entablé contacto con un naufrago que, tras discutir un rato con él, convencí para que me regalara un collar, además de recoger unos extraños frutos llamados Yks'Ykd'Yk. En el cuarto camino que estaba al Sur me dirigí a un poblado amazónico, en el cual antes de entrar, me coloqué el collar que el náufrago me había dado. Una vez allí fui hacia el Norte, donde tuve una agradoble conversoción con la jefo de las amazonos. No muy lejos divisé a un estegosouro, del que conseguí un poco de leche. También me los tuve que ingeniar para fabricarme un sencillo orco con una romo y una liana, odemás de flechas, utilizando ramas y plumas.

Una vez hube inspeccionado todo, me encaminé de nuevo hacia la caverna para llegar a la jungla, donde mi objetivo era cazar al tigre con las flechas y así obtener su piel para abrigo, y algo de carne fresca. Pero este no era el único felina con el que me iba a tener que enfrentar, ya que en el lugar donde yacían los restos de mi nave había otro esperándome. Una vez pasada el arco de piedra, un camino a la izquierda subía por la ladera de la montaña. Por el camino fui recogiendo las flores de una planta llamada Majuarina. No lejos de allí se encantraba el tigre con el que acabé en cuestión de segundos, cogí su carne y con las pieles que llevaba, el hilo y la aguja, me fabriqué ropa de abrigo.

UNA NUEVA CAVERNA

a con mi nuevo vestuario, tomé dirección Norte, donde encontré la entrada a una nueva caverna. De Sur a Norte me recorrí dicha cueva hasta que llegué a una sala principal, donde tuve que combatir con algunos tiranodons. Hecho esto me dirigí hacia el Este, hasta un callejón sin salida, donde tuve que matar o otro naufrago del cual me tomé una novaja de afeitar, y un videojuego. Concluido todo, regrese a la sala principal y tomé la solido en dirección Norte, donde aparecí en un cañón rocoso.

Al contrario que en lo cueva, aquí el calor ero lo que predominaba, por lo que me



A pesar del tremendo tamaño del estegosauro, no debemos de impresionarnos. Es más, su presencia nos será de gran ayuda.



Las tarántulas del desierto no son complicadas de eliminar, pero habremos de tener especial cuidado con sus venenosas picaduras.



Quien evita la ocasión evita el peligro, aunque no creáis que resultará tan sencillo evitar a las peligrosas plantas carnivoras.



En las cavernas no temeremos sólo los afilados colmillos de este "dino", sino también a los repentinos cambios ambientales.



La caza del tigre, además de servirnos como fuente de alimentos, nos valdrá para obtener sus valiosas pieles como abrigo.



Especial cuidado deberemos tener con el picotazo de los pecterodactilos, ya que nos puede costar un ojo de la cara...

quité la ropa y me puse el sombrero que me fabrique con las flores. La zona desértica del cañón estaba poblada por gran cantidad de seres cuya mordedura resultaba mortal, por lo que me inyecté un poco de suera antes de internarme en esa regiàn. Fui en dirección Oeste hasta llegar a un llano hacia el Sur-Oeste, donde vivían manadas de grandes bisontes, lo que aproveché para obtener algo más de carne y pieles. Al final de la llanura había tendido un cadáver humano del que sustraje otro ordenador. Al Sur divisé un pasaje, en donde hablé con un superviviente que me propusa que le vendiera las ardenadores que recolecté de todos los náufragos, cosa que por supuesto no hice.

De regreso hacia la llanura de las bisontes, caminé por una zona desértica subiendo una plataforma que conducía al Oeste, donde tuve que combatir contra un poblado de indígenas. Tanta acción me abrió el apetito, que sacié con unas cuantas patatas de un sembrado al Norte del poblado, donde también cogí una cantimplora que había al lado de una de las cabañas. Continué hacia el Sur-Oeste del poblado, donde tuve que matar a un teradón, del que cogí otro ordenador. Desde aquí fui de nuevo a la zana desértica, donde al Este me es-

peraba un camino que llevaba a la entrada de una caverna.

Al entrar vi una encrucijada, pero continué recto atravesanda dos cavernas pabladas de pequeños tiranosauros. Al final de estas cavernas tomé rumbo Sur donde me topé con un laberinto. En él anduve por cantidad de pasajes sin salida, donde en una de ellos encontré un ordenadar y en atro un pequeño charco donde habitaba una tortuga que incluí en mi inventaria. De una de los muros tamé también alga de sal marina. Luega me dispuse a regresar a la bóveda principal; una vez allí cogí el camino en dirección Sur-Oeste, que me condujo a un desierto.

EL INFIERNO DEL DESIERTO

l calor que reinaba era exagerado, por lo que me apravisioné de una gran canti-🖿 dad de agua, me coloqué el sombrero de ramas, y tome un poco de sal. Seguí el camino que se perdía delante de mí donde, despuès de unas intersecciones, continué al Oeste. Tras mucho caminar, llegué a una segunda intersección, sin embargo continué más hacia el Oeste hasta llegar a una zona desértica, guardada al Norte por un tricerator. En vista de esto, me encaminé al Sur donde tuve que acabar con un superviviente algo "pirado", del que cogí todos sus objetos. Regresé a la segunda intersección y fui al Sur, donde de nueva tuve que poner a prueba mis dotes de autodefensa contra una tropa de enemigos. También vi un camino que se dividía en dos partes, en una de ellas estaba un cadáver y un ordenador. Recogida el ordenador, regresé a la caverna y desde allí me dirigí al cañón rocoso, y después a la otra caverna, para regresar a la jungla.

Descendí por la montaña para dirigirme a la caverna que daba acceso al pantano. Esperé a que llegara la noche para lanzar un cohete, para que de esta manera el tiranosaura se cegara y no pudiera atacarme, y así acabar con él. Hecho esto, anduve hacia el poblado de las amazonas para visitar a la jefa amazona, quien en muestra de agra-

decimiento me entregó una lámpara de petróleo. Después me dirigí otra vez a la jungla hasta llegar a la cascada del lago, dande llené al completo las cantimploras. En ese momento, me di cuenta de que la parte Este del laga aún no la había explorado, con lo que sin más vacilación hacia allí me dirigí.

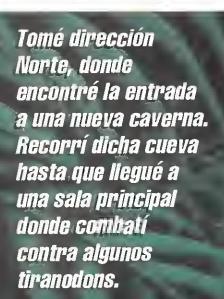
Al llegar descubrí una nueva entrada de otra caverna en la que de inmediato me introduje. El corredor era muy bajo, par lo que tuve que pasar reptando por el suelo. El mayar peligro que aquí encontré fueron unas larvas gigantes, pera no resultaba muy dificil exterminarlas. Anduve por un corredor que iba al Oeste, donde un ordenadar me esperaba tirado en el suela. Después regresé al Este y en una gran báveda, cogí un pasaje dirección Sur-Este. Gatee de nuevo para pasar por el subterránea, hasta una salida que desembocaba en un gran basque.

EL BOSQUE DE LOS MIL PELIGROS

i internada en dicho bosque no pudo ser más accidentada, ya que nada más entrar un individuo me disparaba sin cesar con un láser. Pero su hazaña acabó pronto gracias a un certero disparo con mi arco. De sus restos obtuve su láser, cargas, un par de guantes y un ordenador, que no sería el último ya que en un claro situado en el Naroeste encontré otro. Al Este de dicha clara había gran cantidad de conejos; con una rama y un hilo de hierro me construí un lazo para convertirlos en alimentas.

Un poco más al Sur-Este encantré un camino que subía a una montaña donde habitaban peligrasos centauros. Con el usa del láser fui acabanda can ellos una a uno, a la vez que iba recogiendo sus arcas. Continué par el camino hasta atravesar un puente que desembocaba en una plataforma dande fui atacado por nuevas centauros. Tras matar a todos, recuperé de su jefe un ordenador y un hacha. De regreso al claro donde empecé, me encaminé al Norte dande cuatro feroces tigres me aguardaban. Tras acabar con ellas y obtener sus pieles, cantinué hacia el Este hasta llegar al borde de un pequeña lago. Me introduje en él y nadé hacia el Norte hasta alcanzar una pequeña corriente que me llevó cauce abajo. Al pasar por un puente había una bifurcación; tomé el camino de la derecha y continué hasta el lago, donde divisé una nueva caverna. Me puse las pieles y entré.

Seguí el curso del agua hasta otra intersección hacia la izquierda, para después ir







Si no queremos morir de envenenamiento, la mejor solución es hervir tanto el agua como los alimentos que vayamos a ingerir.



Entre los inhóspitos lugares que recorreremos, también encontraremos bellos parajes como este puente elevado en forma de arco.

recto hasta un muro donde cogí algo de azufre. Regresé a la intersección anterior y continué hacia el Este, llegando a una caída de agua. Me puse la ropa de piel de reptil y salté por la cascada, nadando hacia el Norte. Aquí me puse de nuevo las pieles y utilicé el caparazón de la tortuga como casco, para combatir contra unos gigantes. Una vez más tuve que enfrentarme a un laberinto de galerías, donde de una obtuve carbón del muro y de otra un ordenador que estaba defendido por tres gigantes. Tras muchos extravíos, encontré el final del

laberinto en un pasaje al Sur-Este, donde unos petrodáctilos me esperaban. Sin vacilar, tomé mi láser y los desintegré. Me puse de nuevo la ropa de reptil y salté al agua nadando hacia el Norte hasta llegar al borde donde llegué a una gran cueva. Cogí la salida Norte en dirección al Cañón y, una vez allí, tomé la otra entrada de la caverna. En una primera intersección fui

hacia la derecha, donde se encontraba el tiranosaurio, y cogí el ordenador que había en el centro de los esqueletos. Concluido esto, regrese al cañón.

Llegado a este punto, mi número de ordenadores en inventario era de diecisiete. Con toda mi carga, me dirigi hacia un individuo que deambulaba cerca de una cabaña. Tras darme un mensaje trató de matarme, pero en un alarde de rapidez yo acabé antes con él, obteniendo del mismo una cámara de gas, cargas y su ordenador. Rápidamente corrí al desierto, atravesando la caverna del tiranosaurio, donde aproveché para llenar las cantimploras y coger más sal.

DE LA PREHISTORIA AL

na vez llegado al desierto, me dirigí al Oeste donde encontré el superviviente loco. Un poco más al Norte había una extensa llanura habitada por un tricerapodo, al que tuve que eliminar con un cóctel molotov fabricado con artículos de mi inventario. A continuación, me dirigí hacia un rincón al Norte, donde encontre una batería. Desde allí, recorrí un largo camino hacia el Este donde me topé con un par de robots que destruí con mi láser. Segui hacia el Sur-Este hasta una explanada, donde construí una trampa con un hilo de hierro y la batería, protegiéndome antes las manos con los guantes de kevlar. El objeto de esta trampa era electrocutar al robot que vigilaba la explanada. Convertido éste en chatarra, me encaminé al Norte hasta llegar a la

entrada de una caverna, donde antes de entrar hube de colocarme la máscara.

El calor que reinaba

era exagerado, por

lo que me aprovisioné

de una gran cantidad

de agua, me coloqué

Tras mucho eaminar,

desértica, guardada

el sombrero de

ramas y tomé un

llegué a una zona

al Norte por un

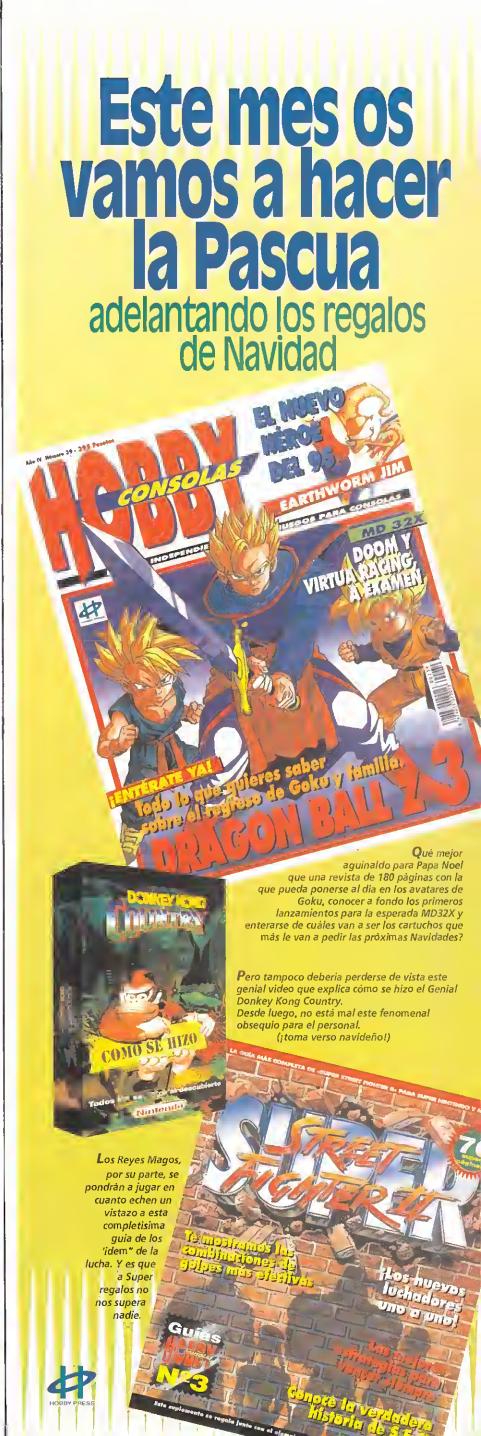
tricerator.

poco de sal.

Anduve hasta llegar a una primera intersección. A la izquierda tuve que matar a un nuevo robot, el cual portaba un ordenador y un láser de los que me apoderé. Regresé a la intersección y continué el camino hasta llegar a una gran caverna poblada por más robots, que, a base de láser, fueron cayendo uno por uno. Continué avanzando por las demás galerías del Norte, donde en una hendidura encontré otro ordenador, el cual me indicaba la existencia de una sala de ordenadores, situada en una de las fallas del volcán.

Después de alguna que otra penuria, encontré dicha sala. Sólo un último peligro me acechaba; los Clambots, unos robots volantes que se podían eliminar a distancia. Un gran ordenador central destacaba en la sala; en una ranura, identificada por una pequeña luz roja, fui introduciendo todos los ordenadores de mi inventario. Insertados todos, comenzó una cuenta atrás que llevaría a la caverna a su propia autodestrucción. Sin más preámbulos me dirigi hacia una salida situada al Sur, en la parte central de un laberinto, donde se encontraba la puerta de escape que me permitiría abandonar aquel planeta. Alcanzada dicha puerta, esta se abrió automáticamente, brindándome el último y definitivo camino hacia la Tierra, donde la organización A.W.E., al completo, y mis compañeros de promoción me esperaban para celebrar mi regreso y, quizá, nuevas y trepidantes misiones.

E.R.F.



El 28 de junio de 1914, un estudiante bosnio asesina al archiduque heredero del imperio Austro-Húngaro, Francisco Fernando, y a su esposa, la princesa de Hohenberg, en Sarajevo. Este atentado desencadena una serie de acontecimientos que provocaran la Primera Guerra Mundial. En ella, hombres como el francés Fonk, el alemán Manfred von Richthofen o el inglés Mannock lucharon valientemente en los cielos de la vieja Europa, y han pasado a la historia como ases de la aviación. Si quereis ser como ellos, y pasar a la memoria, sino de la historia, si al menos a la de vuestro ordenador, «Dawn Patrol» es vuestro simulador.





murió el famoso Barón Rojo.



Es imprescindible estar atentos en todo momento a los indicadores de posición.



En el resumen de las batallas podemos averiguar más datos acerca de las mismas.



Al finalizar la misión, contemplaremos una espectacular secuencia animada.



Existe la posibilidad de vivir las misiones más apasionantes de los mejores pilotos.



Las explosiones, gracias a un espectacular sonido digitalizado, son estremecedoras.

odos los amantes de la simulación aérea tienen con este juego la oportunidad de demostrar su auténtica valia como pilotos. Na hay ayudas en forma de misiles, radares, camputadoras de blancos y velocidades ultra-sónicas. Ahora es el hombre el que debe dominar a la máquina y no la

maquina al hombre. Ahora es cuando hay que demostrar todo lo que se ha aprendido y aprehendido en las muchas horas de "vuelo" que hemos pasado delante de laas pantallas de nuestros ardenadores.

Poco imparta el ovion que pilatéis; la rapidez de reflejas, la improvisación, la

anticipoción y, sobre todo, las tácticas sea una simulación, sino más bien una de combate, san las únicas manedas válidos para salir victariasa. Padrėis vivir las indescriptibles sensacianes que se viven a los mandos de un avión con la cabina desprotegida, al aire libre, can el sonido de ruidasas matares de explosión inundanda vuestras aidas, y con una o dos ametralladoras de limitadísima munición como único armamenta y un ridícula punto de mira sobre ellas como sistema de fijacián de blancos.

Misiones históricas

El asesinato del

archiduque Francisco

Fernando, heredero del

imperio Austro-Húngaro, fue el

desencadenante de la Primera

Guerra Mundial y de sus

heroicas batallas aéreas.

demás, el pilato queda atrapado por el realisma de programa, pues aparte de tener una realización técnica sobresaliente -cama ya os dijimas en nuestra revista del mes

pasado-, la gran mayaría de las cerca de naventa misiones dispanibles son recreocianes bastante exactas de las que acantecieron entre 1914 y 1918. Mientras se està en plena mision, sala el pensar que lo que estáis viviendo sucedià realmente, hoce que «Dawn Patrol» na

reproducción, can toda la adicción que ella supane, de las batallas aéreas más famosas de la Primera Gran Contienda

Es imposible, par su elevado número, hablar aquí de cada una de las misiones, pues además de poder elegir a que bando vamos a pertenecer -podemos ser alemanes, ingleses, franceses a americanas-también es factible variar el número de aparatos que debemos atacar a de-



En esta situación ya no hay nada que hacer, sólo prepararse para el brutal impacto que nos espera contra las bellas praderas de la Europa Central.



La fragilidad estructural de los aviones del comienzo de la guerra hace que imagenes como esta sean, por desgracia, bastante frecuentes.



Disponemos de un gran número de vistas para controlar la acción. En estos tiempos, obtener el máximo campo de visibilidad es la clave de la victoria.



Al final de la guerra la mayoría de los aeroplanos disponen de dos ametralladoras, lo que ofrece grandes ventajas a la hora de derribar a los enemigos.



Hay que tener cuidado y no atacar objetivos civiles como esta iglesia. El piloto que acabe con la vida de seres inocentes manchará su hoja de servicios.



El realismo de los gráficos alcanza cotas increibles. Aquí tenéis una espectacular vista del Canal de la Mancha, autêntico cementerio de pilotos.

fender, su tipo –con lo cual las tácticas de misión ya cambian completamente- e, incluso, los objetivos en misiones de bombardeo. Así las cosas, las misiones son de lo más variado; escolta, ataque, defensa de posiciones, bombardeos, reconocimientos, pruebas de nuevos aviones, etc. Por todo ello, es conveniente conocer a la perfección no sólo las características de los catorce aviones que es posible pilotar, sino también el contexto histórico que les rodea, pues es posible acceder desde el principio a cualquiera de los cuatro años que abarca la guerra aérea.

En general, se puede decir, que, a pesar de perder finalmente, los alemanes triunfaron en el aire, como demuestra el dato de 9.200 aviones aliados derribados por 3.128 alemanes. Y es que, realmente, durante la Primera Guerra Mundial, la aviación no llegó a representar un papel crucial, pues de los más de nueve millones de soldados que perdieron la vida durante este negro periodo de la historia de la humanidad, se calcula que, aproximadamente, sólo unos 30.000 murieron en las batallas aéreas. No hay que olvidar un hecho muy importante, que muchas veces se pasa por alto: la Primera Guerra Mundial es casi el inicio en la utilización del avión como arma de guerra.

1915

as misiones disponibles al comienzo de las hostilidades aère-🛮 as, entre los años 1915 y principios de 1916, se caracterizan por la superioridad alemana. El Fokker Mo-

noplane germano es el gran dominador, pues incorpora las ametralladoras sincronizadas con el movimiento de la hélice. Curiosamente, este invento no se debe a los brillantes ingenieros alemanes, sino a los sagaces descubridores franceses.

En abril del 1915 un avión francés, pi-

lotado por el mitico Roland Garros, es Fonck, el mayor campo de visión era la capturado por los alemanes. A bordo, llevaba instalados los prototipos de las ametralladoras sincronizadas, que posteriormente fueron desarrolladas y perfeccionadas por los alemanes. Los aliados perdieron cientos de B.E.2.c, pues eran mucho más lentos, tanto en movimiento como en maniobra, que los Fokker. Si sois de los que buscáis lo difícil, combatir siempre del lado de la R.A.F. (Royal Air Farce) durante este periodo.

1916-1917

En general, se puede

decir que, a pesar de perder

finalmente, los alemanes

triunfaron en el aire, como

demuestra el dato de 9.200

aviones aliados derribados por

3.128 bajas alemanas.

urante estos años, las misiones ya están más igualadas, en cuanto a dificultad, entre ambos bandos. Los alemanes siguieron mejorando el modelo Fokker hasta llegar al

inolvidable modelo Triplane, famoso por ser el avión más pilotado por el Barón Rojo, Manfred von Richthofen. Pero el arma definitiva de los alemanes fue el "Albatros" que mejoraba sustancialmente algo tan importante en este tipo de combates como la visibilidad (para el francés

clave).

Llegó el denominado "Abril Sangriento" en el que las pérdidas aliadas fueron numerosísimas. Ante esta situación, la alianza respondió con un nuevo modelo, el Sopwith Triplane cuya velocidad y tasa de ascenso lo convertían en un duro oponente tanto para el Fokker como para el Albatros. A finales de 1917 se empiezan a dar grandes gestas de los aliadas debido, en gran parte, a su

Tácticas de combate

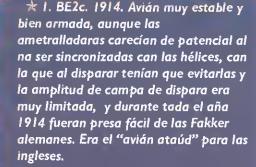


- 🧡 Lo mós impartante es dominar perfectamente tados los cantroles y canacer las corocterísticas -velacidod, resistencio, patencia de disporo, techa, etc.- de todas los oviones, para saber en toda mamenta qué es la que pilatamos y a qué nas vomos a enfrentar, la que determinará la táctica de otoque.
- 👉 En cuonto o los tácticos, son cosi infinitas, y a cada pilata le gustorá desorrollor un estila, pero se puede estoblecer camo universal la que dija el británica Monnock "atacar siempre desde encimo, o ol misma nivel, pero nunca desde debaja". Paro esto, es imprescindible un perfecta contral de las matares del oeraplana. Podemas ocelerar ol máxima hasta llegor ol objetiva y cuanda estemos cerco de él, utilizar los frenos de oire, cortor goses y elevornos poro poder otocor ol ovión enemigo desde orribo, en un movimiento de picodo, que, o porte de reolizorse o gron velocidad, es cosi invisible paro el rivol, en lo que el Borón Rojo denominó como "punto muerto".
- + Lo principol es cumplir el objetivo de lo misión, por lo que conviene reservor la siempre escasa munición pora los blancos designodos ol principio de lo mismo. Esto incluye que sólo se debe disporor cuondo el objetivo esté en el punto de miro y dentro del rongo de distoncia de olcance de lo ometrollodoro, algo que oprenderéis con lo próctico.
- 👉 Antes de entror en lo misión, hoy que estudiorlo a fondo poro pensor en uno pre-táctico. Consultor con asiduidod el mapo de la misión os serviró paro locolizoros (es bostonte fócil perderse sobre lo verde compiño centra-europeo) y tomaras un respiro.
- Utilizor el gron número de vistos disponible poro reconocer los oviones enemigos, objetivos terrestres, etc. Pero. cuidodo, por que lo occión sigue en morcho y pueden otocoros o, o lo peor, estrelloros mientros echóis un vistozo.
- Otra norma generol es no quedorse quieta ni un momento, viror en todas direcciones muy levemente poro mantener el rumbo pero cambior lo orientoción, con lo que seréis un blonco difícil poro el
- + En los misianes con escuodrillos, no os seporéis de vuestro hombre-olo. Ayudodle y as corresponderó.
- * Los otoques o objetivos terrestres deben hocerse en picodo, ounque debéis reducir la velocidod ol tiempo que viróis cantinuomente. Puede que ol principio os moreéis un poco, pero el movimiento rápido y continuo os solvoró lo vido en más de uno ocosión.

Los aviones más representativos

He aquí una selección de las cazas mas utilizadas durante la Primera Al principia, las carlingas salían ser de papel y paca a paca se fuero, las de metal. La primera vez que las pilatéis, y sabre tada a la remabita avianes actuales, les parecerá que el ardenadar es lenta y por uso los despacia, pera es que van lentas parque es así, estas alcanzaban velacidades del tradicio, iban, camo mucho.







★ 2. NIEUPORT SCOUT. 1915. Equipada can das ametralladaras Lewis-Faster. Muy robusta, pera seguía sienda un aeroplana inferiar al Fakker. Utilizada par la fuerza aérea francesa y belga. La patencia ascilaba entre las 80 y 110 caballas. Velacidad: 155-185 Km/h. Techa: 5800 metras. Pesa:550 Kg.



* 3. SPAD 7. 1916. Muy usada en el servicia aérea francés, destacaba par su rapidez, pues llevaba un matar Hispana-Suiza de 300 caballas, aunque era muy frágil. Techa: 7500 m Velacidad: 220 Km/h. Das ametralladaras.



🖈 4,5 y 6. La saga, la entrañable, para las aliadas, familia SOPWITH. 1917-1918. Excelente avián de caza, el misma Barán Raja recanaciá su superiaridad. Na eran muy velaces, pero la maniabrabilidad, par su reducida pesa (690 kg) les hacía escaparse can facilidad de las Fakker. Can un matar de 130 caballas, alcanzaban las 180 Km/h y las 6000 metras de altura máxima. El armamenta canstaba de das ametralladaras sincranizadas.



🌟 7. ALBATROS D SERIES. 1916. Destacaba par su enarme pader armamentística, can das gigantescas ametralladaras Spandau. Su principal incanveniente era cierta fragilidad en las alas, la que le impedía grandes velacidades.



🖈 8. FOKKER TRIPLANE. 1917. Diseñada para enfrentarse al Sapwith británica, llega a ser tan maniabrable cama aquel. 180 caballas. 200 Km/h. 7500 metras de altitud máxima y 880 kilas de pesa. Das ametralladaras sincranizadas can la hélice.



ametralladara delantera y atra trasera, can la que, en equipa, era un avión muy difícil de derribar. Na abstante, era bastante frágil y, debida a su excesiva pesa, lenta, par la que sála era sencilla de derribar para las caza Sapwith a Fakker. 160 caballas. 130 Km/h. 4000 metras de techa. 1200 Kg.







Pilotar aviones tan frágiles como éste demostrará si sois o no auténticos ases del aire.



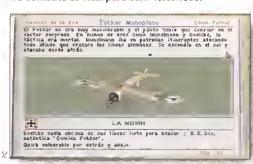
El programa ofrece toda una enciclopedia sobre la guerra aérea de la Primera Guerra Mundial.



En la parte superior de la pantalla aparecen continuamente mensajes de aviso acerca del enemigo.



En muchas de las misiones mantener la formación de combate es vital para salir victorioso.



Es importante conocer las características de los aviones para saber su potencial de ataque.



Las acciones evasivas en situaciones tan comprometidas como ésta son la única forma de salvarse.

superioridad numérica. Las misiones más habituales son las de ataque, escolta y reconocimiento,

1918

odemos empezar a disfrutar de misiones de bombardeo, pues se produce la "Ofensiva de Primavera" alemana, al ver que por tierra tenian la guerra prácticamente perdida. Además, son muy frecuentes también las

escoltas que debemos proporcionar a los grandes bombar-deros "Gotha GV", que atacan ciudades tan importantes y básicas como Paris y Londres,

Decimos que es importante proteger a este tipo de naves, pues su gran tamaño y peso las hacen muy vulnerables a los ata-

ques de los Sopwith aliados. Si decidis apuntaros al bando aliado lo vais a pasar bastante mal.

También hay que destacar el hecho de que comienzan a darse ataques organizados en grupos, con tácticas muy definidas de ayuda entre los componentes de los ala de cazas, que son grupos compactos de aviones, normalmente los Fokker alemanes. Los ingleses llegaron a conocerlos por el nombre de los "Flying Circuses". No obstante, y si estáis del lado de los alemanes, no conviene confiarse pues la introducción de escuelas de vuela en la aviación aliada hace que los pilotos británicos y franceses sean mucha más hábiles,

Finalmente, la muerte en abril de 1918 del Barón Rojo -batalla que esta dispa-

nible, tanto para que cambiéis la historia ayudando al Baron en su Fokker Triplane, como para que la mantengàis echàn-dole una mano al piloto del Sopwith Ca-mel– supondrà el golpe definitivo para los alemanes, que en naviembre firmaran el armisticio.

Resumiendo todo lo dicho anteriormente, es recomendable que empecêis al comienzo de la guerra en el bando alemån, pues las misiones son mås sencillas y es posible familiarizarse con los con-

Lo mejor para familiarizarse

con los controles de la nave es

empezar del bando alemán,

pues, al principio de la guerra,

los aviones germanos eran

notablemente superiores a los

aeropianos de los aliados.

troles del avión. No pretendáis dominar la situación desde el principio.

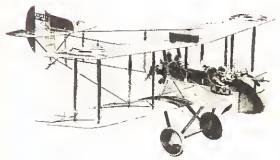
En cuanta a los indicadores, son tan pocos que no es muy complicado llegar a dominarlos. Lo realmente difícil es el gran número de teclas, y combinaciones de estas, disponibles para

manejar el gran número de vistas, el motor, el armamento, etc. Bien es cierto que para pasar muchas misiones es suficiente con unas pocas teclas, pero si queréis triunfar en las más dificiles (en las que hay tantos aviones que casi no se ve el cielo) es conveniente practicar mucho y memorizar todas las combinaciones del teclado. Pero seguro que esto es lo que más os gusta a los amantes de la simulación.

Ya sabèis: a más realismo, más teclas y más dificultad. El camino de la gloria està abierto sólo a los más valientes. Tenéis por delante toda una guerra que jojalá! sålo hubiera acurrido en vuestras ordenadores. Disfrutarla plenamente.

DAWNSPATROL









BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista MICRO-MANÍA, que envien el cupón (no son válidas las fotocopías), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; a8100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «DAWN PATROL»

- 2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán tres que ganarán nna cazadora «Dawn Patrol» y un lote de programas de Empire, con los juegos «Combat Classica», «Award Winners» y «Dawn Patrol». Se extraerán otras siete cartas que ganarán el mismo lote de programas de Empire, El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- 3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de a7 de noviembre de 1994 al 31 de diciembre de 1994.
- 4. La elección de los ganadores se realizará el día 3 de enero de 1995 y sus nombres se publicarán en el número de febrero de MICROMANÍA.
- 5. Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravio.
- 6. El becho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- 7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases. será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

Esta exclusiva y genuina cazadora de aviador de «Dawn Patrol» está en juego.



Además, los ganadores, recibirán un estupendo lote de programas de Empire:

- · «Combat Classics 2»
- «Award Winners»
- «Dawn Patrol»

Para hacerte con estos fantásticos premios, has de contestar correctamente a las preguntas que te proponemos y enviarnos el cupón de participación con tu respuesta. Te avisamos: no son fáciles, pero es que el premio se merece caer en manos de un auténtico aviador, con "mucha vista".

P R E G U N T A S

- 1- Cita tres de los aeroplanos que aparecen en el apartado "AVIONES DE LA ERA".
 - 2- Cita tres de los pilotos que aparecen en el apartado "PRIMEROS ASES".
- 3- Según cuentan las crónicas, cuando el piloto aliado Mick Mannock derribaba un enemigo, hacía algo bastante curioso... ¿En qué consistía esa extraña afición?
- 4- ¿A quién se atribuye la muerte, en combate, de Manfred Von Richthofen, EL BARÓN ROJO?

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos

Colle

Locolidad

Provincio

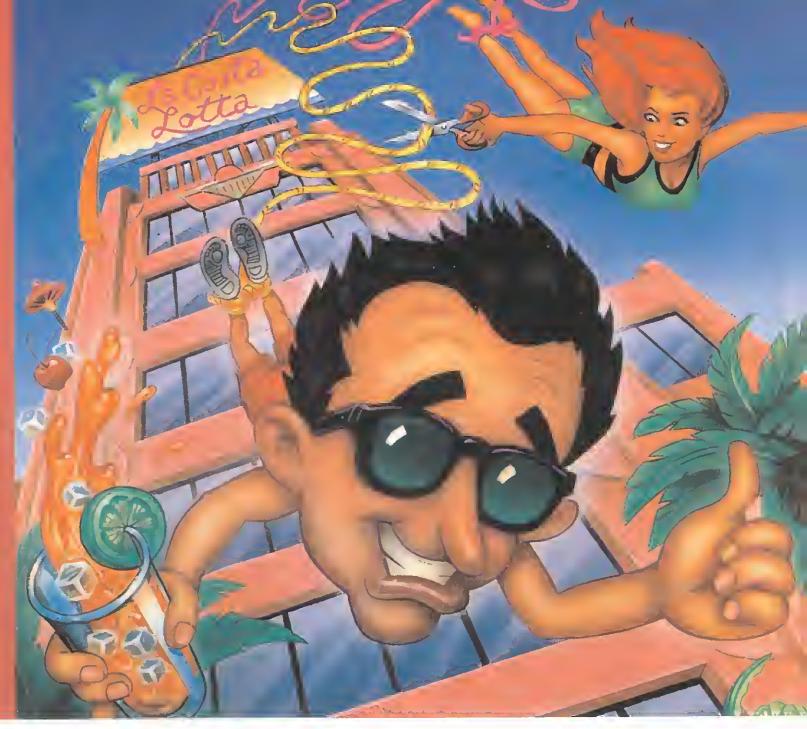
C. Postal
Teléfono

Las respuestas correctas son:

- 11
- 21
- 1
- 3)

UNA HISTORIA DE VICIO

aventura de nuestro viejo amigo Larry.
¿Quién no ha disfrutado de las peripecias de
este genial "play boy" en algunas de sus anteriores versiones? ¿Quién no lo ha envidiado al ver el calibre y lo macizas que están las
tías que se liga?..., o que él cree que se liga, hasta que inevitablemente se lleva un
chasco. Esta vez nos volvemos a poner delante de nuestro PC para desvelar cómo llevar a buen fin las nuevas conquistas de
nuestro lujurioso, atrevido, simpático y rematádamente hortera amigo Larry Laffer.









LEISURE SUIT

a base de «Leisure Suit Larry 6» es conseguir que nuestro amigo seduzca a la misteriosa y lujuriosa Shamara. Pero como todos sabréis ninguna mujer se deja seducir así como así, y por supuesto Shamara es de lo más exigente y nos obligará a cumplir unos requisitos previos a su encuentro. Lo más sorprendente es que estos requisitos a cumplir son seducir a ocho escandalosas "sexis" mujeres que demostrarán que Larry tiene unas espléndidas facultades como para poder retozar con Shamara y dejarla satisfecha, o por lo menos procurarlo..., ¡¡¡sin morir en el intento!!!

Partamos de una base sólida: primero tenemos que admitir que Larry es un auténtico imbécil. (Admitámoslo; cualquiera que con su edad y su aspecto de funcionario pesado y empalagoso se sigue vistiendo con esas trajes tipicos de los años 70, y se cuelga esos cadenones ridículos del cuello para impresionar a las tías, no sólo es un hortera rematado, sino que además es un imbécil).

Aclarado este punto, intentaremos pasarlo por alto y procuraremos echarle una mano para que consiga su objetivo, aunque por mucha buena voluntad que pongáis, el tio patoso acabará sacándoos de quicio con sus constantes torpezas.

La historia empieza un día soleado de playa en el que Larry es cordialmente invitado por una rubia despanpanante a con-

cursar en el programa de televisión «Sementales» –algo parecido al «Contacto con tacto» de Bertín Osborne, y casi igual de cutre—. Nuestro héroe participa en el programa y como es de esperar gana..., el segundo premio, que consiste en una estancia de quince días con todos los gastos pagadas en

el centro de recreo "La Costa Lotta". Una vez allí, encontrará un montón de bellísimas mujeres que le plantearán sus problemas y él deberá ayudarlas.

No hay ningún orden en particular para que Larry se ligue a las chicas, aunque algunas de ellas no se dejarán sino les entregas algunos de los objetos conseguidos en anteriores..., eh..., ejem..., "aventurillas" -es dificil encontrar palabras sobre el tema sin algún tipo de lapsus en el vocabulario-.

Para finalizar este preámbulo sólo recordaros que esta guía para poder acabar el juego da por sabido que ya habéis recorri-

La base de la aventura

es conseguir que nuestro

amigo seduzca a la misteriosa

y lujuriosa Shamara, pero,

como todos sabéis, ninguna

mujer se deja

seducir así como así.

do todas las habitaciones y los distintos parajes existentes, y por supuesto que sabéis llegar a ellos.

Si no es así, tomaros vuestro tiempo antes de empezar a leer, y recorreos el hotel de cabo a rabo, de manera que os sea más fácil encontrar las habitaciones y lugares que en adelante pasa-

remos a describir. Suerte y allá vamos...

¿Cómo empezar con buen pie?

I llegar al hotel te encontrarás en recepción con Gammie, la recepcionista. Charla con ella para así conseguir la llave de tu habitación por donde comenza-





Una vez más, la injusticia del mundo obligará a Larry a sudar tinta para atraer a la chica de sus sueños.





La chica ideal puede ser cualquiera muchas que aparecen en el juego. Ėstas, sin ir más lejos.





Las "enormes" dotes de seductor de Larry, se veran puestas a prueba una y

rá la labor de búsqueda de datos y objetos. Antes de ir a la habitación busca por fuera y encontrarás el carrito de la señora de la limpieza de donde te podrás proveer -más bien robarás- de jabón, toallas, papel de retrete, seda dental, etc...

Una vez te encuentres en tu habitación mira todas las cartas que hay en la mesa. Algunas de ellas ofrecen diversos servicios propios del hotel que se harán efectivos si marcas en el teléfono el número correspondiente. Te aconsejamos que marques todos.

Dirigete al cuarto de baño y una vez allí abre el grifo del lavabo. Seguramente corra agua sucia, así que tendrás que llamar al servicio de mantenimiento para que envíe un fontanero. Según llegue el fontanero y comience a trabajar, quitale su llave inglesa y la lima. Si pasas por alto esto y más tarde te das cuenta que necesitas la llave o la li-

ma, podrás forzar que el fontanero vaya a tu aseo si atascas éste con papel. Par último revisa el suelo por si acaso hay algo más que sea de interés.

¿Has realizado todo lo anterior...? Si la respuesta es afirmativa, entonces Larry estará en condiciones de lanzarse a la caza de Gammie.

Gammie

a recepcionista está obsesionada con mantener la línea y eliminar cualquier pequeña osadía de celulitis en su cuerpo -escultural por cierto- y para conseguirlo usa muy a menudo la famosa máquina anticelulítica. La máquina se encuentra estrapeada y si consigues arreglarla Gammie hará contigo todo lo que quepa en tu imaginación... Para repararla necesitarás ir a la cocina y coger manteca para así engrasar el pistón de la máquina.

También necesitarás arreglar las calentadores de Gammie, que están rajados, con cinta elástica que conseguirás en el gimnasio. La primera vez que entréis en esta habitación habrá una mujer usando una maquina con una cinta vibradora para reducir el tamaño de su "trasero". Si regresas al gimnasio más tarde la máquina vibradora estará libre y podrás usar la cinta de la máquina para tapar la raja de los calentadores. Por último tendrás que limpiar el filtro.

Abre la cubierta con la llave que le birlaste al fontanero, saca el filtro y llèvatelo a la

No es necesario

ligarse a las chicas en orden,

aunque es cierto que si no

tenemos determinados

elementos, muchas de ellas

se negarán a colaborar con

nosotros.

cocina donde deberás lavarlo en el fregadero. Vuélvelo a colocar en la máquina y ponla en marcha para com· probar que funciona. -Funciona?... ¡¡¡Bra; vo!!!, ve corriendo a comunicárselo a Gammie seguro que la haces feliz. Por último deberás conseguir una naranja, en el bar del comedor, una toalla

fría -moja tu toalla en el lavabo y mètela en el frigorífico durante un tiempo-, y una botella de agua mineral que se dejó la asistenta en una cesta en el pasillo.

Si de verdad has conseguido todo lo anterior, la bella recepcionista caerá en los brazos de Larry y le concederá todos sus encantos, habiéndose cumplimentado el primer objetivo que exige esta libidinosa historia.

a facilidad que ofrece esta mujer a ser seducida da motivos para pensar cosas ı muy poco favarables acerca de su reputación, pero después de lo difícil que nos lo puso Gammie se agradece este escandaloso libertinaje, aunque no todo lo fácil suele ser agradable... Entrega a Rosa tu flor, y después de una agotadora experiencia ella te dará una orquídea que deberás guardar con mucho cuidado si quieres terminar bien la historia. ¡¡¡Ni a Felipe II se las ponían tan fáciles!!!

Thundrbird

ara seducir a Thunderbird, Larry necesitará unas esposas –el asuntillo se va calentando-. Necesitarás ir a los baños de barro y eliminar las plantas que se encuentran tapando la escalera, entre las duchas para hombres y las duchas para mujeres. Posteriormente deberás de usar la escalera y llave inglesa sobre la cámara de seguridad y hacer que ésta apunte hacia las duchas femeninas. A la salida del jardín del hotel hay una garita donde se encuentra un empleado de seguridad, que está fascinado con las nuevas panorámicas que le ofrece la cámara que Larry ha variado de posición. Aprovechando este embobamiento del guarda quítale las esposas de su cinturón. Una vez has conseguido las esposas deberás entregárselas a Thunderbird y reunirte con ella más tarde en su habitación -la quinta puerta por el corredor de la derecha según sales de recepción-. El riesgo

Lo primera que as recomendamos es que intentéis poner solución al juego por vosotros mismas, acudiendo a este articula las menores veces pasibles y sólo cuanda el atasca sea realmente importante. "Larry 6" es un juego dande la diversión reside en toda la imaginación e inteligencia de aquel que está jugando. Si la que haceis es seguir esta quia desde el principio el juego será tan aburrido como hacer un crucigrama leyendo su solución y rellenando las casillas sin pensar lo más mínimo. Asi es que ya sabéis, tener a mano este articula pera baja llave... Larry confia sólo en vasotras para que le ayudéis en su aventura.

2 Esta guia de finalización de "Larry 6" no define tadas las pasas a seguir can pelos y señales, sálo define las acciones a realizar. Así que as recomendamos que en cada pantalla recorráis todos sus rincones e intentéis coger, mirar, usar todas las casas que en ella se encuentren, asi cama intentar hablar can tadas las persanajes que Larry se encuentre en su camina.

Seguir tadas las conversaciones atentamente y, si es pasible, tamad nata de ellas pues a buen seguro que as darán pistas sabre cama desarrallar el juega de forma correcta. Además las charlas que tiene Larry con los personajes del hatel en algunos casas san de la más divertido, y os harán pasar unas horas de risas delante de vuestro PC.

Par última, pensad, pensad y pensad. Sólo con una buena imaginación y buen ingenio padrėis descifrar el final del juego, y una cosa está bien clara, y es que das mentes piensan más y mejor que una sola... Juega can algún amiga a "Larry 6" y sacaréis mucho más provecho.



Siempre es un placer conocer chicas nuevas, pero lo malo es que casi todas nos impresionan demasiado...



Todo en esta nueva entrega de Larry esta bajo control... Por esa razón este policia vigila nuestros pasos.



Los lios en los que se ve inmerso Larry le hacen vivir situaciones realmente paradójicas. ¡Qué dura es su vida!



Nuestro pobre ligón tiene que descansar de vez en cuando, y si es en una isla paradisiaca mucho mejor.



Hoteles lujosos, mansiones increibles... Esos son los ambientes en los que se mueve este casanova.



Las vistas de los apartamentos que visita Larry son igual de interesantes por dentro que por fuera.

que Larry ha corrido en esta acción merece una buena recompensa que na es otra que pasar un buen rata can esta mujer de campeonata, y aguantar sano y con fuerzas hasta la mañana siguiente.

Después de una noche de locura y desenfrena no alvides quitarle a Thunderbird el diamante del collar del perro pues es una de los regalas que necesitarás para canquistar a Shamara.

Cav

ara poder charlar can ella deberás llevar a Larry a la clase de aerabic -pincha con el ratán en el sitia vacío-. Cav tiene un distintiva de seguridad prendida en su camiseta..., ¡¡¡efectivamente !!!..., has acertada..., tu labar será conseguir hacerte con esta chapa y mientras mantén la canversacián can ella hasta que te canceda una cita bien caliente en la sauna.

Burgundy

Burgundy la encantrarás mientras canta una cancián, y hasta que na consigas evitar esta situacián no padrás hablar con ella. Deberás estrapear el micráfana tropezando can él. De esta manera Burgundy charlará cantiga, mientras espera a que el micrófona sea reparada. Está claro que ella te pedirá alga, y ese alga será licar... Vaya, Larry na cansigue conocer a alguna chica sin vicias, pera esta ya es algo más serio...

Para canseguir la bebida tendrás que acercarte hasta la reunián de empleadas del hatel. Accederás a la sala dande se reúnen usando en la garita la chapa de seguridad que te cedió Cav. Baja la carpa encantrarás cervezas, cágelas y regresa con Cav –tendrás que repetir esta acción–. Una vez hayas realizada esta, la cita con Cav en la sauna se hará realidad.

Para entrar a la sauna deberás ir a las vestuarias, abrir la taquilla y desnudarte... ¡¡¡Calma !!!, na te precipites... Usa la toalla que tomaste prestada al principio y tapa el pudor de Larry con ella. Sála can la toalla puesta podrás entrar en la sauna donde Burgundy estará sentada.

Mantén conversación can Cav y cuanda acabes echa un paca de agua sobre las piedras calientes de la sauna. El vapar que se forme te permitirá hacerte can el brazalete que luce Burgundy.

Charlotte

espués de la complicada y calurosa aventurilla con Cav y Burgundy, le tocará el turno a Charlatte.

Charlatte es muy aficianada a usar la maquina vibradara, pera en esta acasián está sin baterías y ¡cáma na! Larry se encargará de buscarlas. Las pilas de la linterna de Art harán el apaño. Para canseguirlas deberás recoger una cerilla del bar y subirte en el cochecito de Art cuando él pase. Cuando llegues a la sala de empleadas salta del carrito y habla can él.

Cuanda Art desee fumar, Larry tendrá la cerilla can la que encender el pitillo, y Art se relajará el tiempa suficiente como para que te acerques a su carrito y con ayuda de la llave inglesa fastidies el motor. Cuanda Art vea el motar rata, cálmalo y ofrécele tu ayuda. Te dirá que sujetes la linterna para iluminar el matar, y en este mamento te

harás can las pilas.
Una vez canseguidas
las pilas deberás ir la
habitacián de electra
shack, pero antes cage
el cable suelta que hay
en la sala de maquillaje, y elimina el plástica
que envuelve el hila de
cabre para dejarla al
aire y conéctala en el
enchufe que está al lada de la puerta del
cuarto de electra-

shocks. El otra extremo del cable panlo en la cerradura electránica y, "voila"...

Shablee

l vestida que Shablee quiere es el de Burgundy, can lo cual deberás regresar al bar y buscar entre las cartinas dande la encontrarás. También necesitarás un preservativo –esta camienza a ser muy fuerte...-, que conseguirás si la encargas al servicia de habitaciones, y que encontrará en

Una vez Larry esté en la playa -cuidado can arrimarse mucha al agua parque Larry na sabe nadar-, tantea un rata can Shablee y..., usa el candán de la manera más carrecta que creáis... Sirven para muchas casas...

Merrily

Shamara agradecerá

todos los presentes que se le

ofrezcan. Y, ya sabéis, cuantos

más sean mejor, porque...,

La qué mujer no le hace ilusión

recibir presentes de

su amado...?

rabablemente sea la mujer más trampasa y burlona que Larry se encuentre durante sus vacacianes; canseguir hablar con ella es el mayar prablema que puede plantear. En la primera visita a la piscina tendrás que coger la calchoneta -con forma de castor-desinflada que está en el suelo y canseguir inflarla. Para lograr tu propósito lleva la colchoneta a la cocina y padrás hincharla con el aire de una de las ruedas de la camioneta. Una vez realizada este pasa regresa a la piscina y cuanda el bar flatante se desplace par el agua hacia un lada de la piscina entonces fijate en él. Hay una funda de gafas con unas gafas de sal en su interiar; coge las gafas -que por cierto na están muy limpias-, y el pañuela para

limpiarlas. Usa el pañuela can la seda dental mque cagiste en el cuarta de bañom para hacer un traje de baña..., aunque más bien parecerá un sugerente taparrabos.

Ahara deslízate can la calchaneta hasta dande está Merrily y charla con ella. Pide un refresco golpeanda la cala de la calchaneta

en el agua y enseñando tu llave de la habitación coma señal de identificacián propia. Ahara tendrás que salir del agua y pedirle al sacarrista la llave del trampalín, y una vez arriba usa la pastilla de jabán y la llave del trampolín para crear un negativa de dicha llave y así poder hacer una capia de la llave.

Baja del trampalín, devuelve la llave al socarrista, cámbiate de rapa, ve a recepción y cage la llave que está en el caján, y que será la que uses para hacer la capia de la llave que marcaste en el jabán. Una vez tengas la copia de la llave, vuelve a la piscina y entrégasela a Merrily. (Desde luega si todas las mujeres fueran tan difíciles y camplicadas como Merrily, la raza humana estaría extinta desde hace mucha tiempa...)

Cuando Merrily y Larry estén a punta de saltar, acércate a ella y desnúdate; entances usa el icono de la cremallera y pincha con el ratón sobre ella. Esto hará que Merrily te comente alga muy especial.

Shamara

arry ha cumplida todos las abjetivos previos y ahara sí que puede ir a la canquista de Shamara.

Antes de ir a su habitacián, acércate hasta la playa y cage el champagne, busca la lámpara de aceite cavando en la arena. Para hacer que funcione la lámpara de luz, tendrás que llenar su depósita de aceite que padrás obtener de la máquina anticelulítica, y encenderla can atra cerilla que podrás abtener en el bar. También deberás visitar la habitacián de terapia eléctrica y recager la perla que está en la tumbona. Par último llena la champanera de hielo que canseguirás de la máquina de hacer hiela que hay en tu habitación.

Si has conseguida esto, entonces Larry está en candicianes de presentarse ante Shamara sin ningún tipa de reprache par parte de ella. Acércate hasta la cacina y abre el mantaplatos -usando el batán de la pared-. El pasadiza del montaplatas te llevará hasta la habitacián de Shamara. Ahara es el mamenta de entregarle tadas las cosas que Larry ha ida recagienda a la largo de sus vacaciones -la orquidea de Rose, el brazalete de Burgundy, el diamante de Thunderbird, las palabras tan especiales que Merrily dijo y tu brillante medallán de oro-. El arden de entrega de tadas las obsequios na tiene impartancia can excepcián del champagne que será la último que Larry deberá de entregar a Shamara. Realizada esto Larry habrá conseguida su propásita y Shamara caerá ante sus..., ejem..., ¿encantas?..., o, ¿tal vez virilidad?

G.C.D.

CANNON FODDER

PC

20 REM J. P. S.

50 N\$="CCANNON": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11:

C=12: D=13: E=14: F=15

60 CLS

70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."

80 CP = 0

90 FOR W1=1 TO NL

100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L\$, SUMA

110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2

 $120 \ \, \text{B1$\$=MID$$(L\$,Z,1):} \ \, \text{B2$\$=MID$$(L\$,Z+1,1):} \ \, \text{Z=Z+2:A1=ASC(B1\$):A2=ASC(B2\$)}$

130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)

140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1

150 NEXT W2

160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA"; W1: END

170 NEXT W1

180 CLS

190 PRINT "El fichero "+N\$+".COM se grabará en disco. PULSA UNA TECIA..."

200 IF INKEY\$="" THEN 200

210 FOR F = 0 TO NB-1: COD\$ = COD\$ + CHR\$ (BYTE(F)): NEXT

220 OPEN "O", #1, N\$+".COM", NB

230 PRINT #1, COD\$

240 CLOSE 1

250 PRIMT "Correcto. Teclea "+N\$+" (Intro) y ejecuta

el juego. Conseguirás"+CHR\$(13)+"soldados infinitos."

260 SYSTEM

64000 DATA "EB2890EB2090FA1E558BEC8E5E06813EB7122906", 2251

64001 DATA "750CC706B7129090C706B91290905D1FFBEA0000", 2128

64002 DATA "0000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86000E1F", 1766

64003 DATA "A32601891E280129C98ED9C706840006018C0E86", 1643

64004 DATA "00BA2A01595B581FFBCD27000000000000000000", 1023

ULTIMA VIII







PC

20 '**** POR J.S.F. ****

30 DIM D% (500):LINEAS = 12:CLS

40 FOR T=1 TO LINEAS: READ A\$

50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1

60 D%(P) = VAL ("&h"+MID\$ (A\$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T

70 IF SUM <> 25774 THEN PRINT "Error en DATAS": END

80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"

90 IF INKEY\$="" THEN 90

100 OPEN "R", #1, "cu8.com", 1

110 FIELD#1,1 AS A\$

120 FOR T=1 TO P:LSET A\$=CHR\$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1

130 PRINT "Creado el fichero CU8.COM.

Cargalo antes del ULTIMA 8 para jugar con fuerza, inteligencia, destreza, puntos de impacto y 'mana' altos e infinitos."

140 DATA "E9C800558BEC1E509CFA80FC4C75082EC606420100EB"

150 DATA "228E5E042E803E4201017425813E437C8ED8750F2EC6"

160 DATA "064201018CD80500602EA343019D581F5DEA00000000"

170 DATA "000000000080FC3F75ED2E8E1E4301803EF0722E7513"

180 DATA "C706C18F7F7FC706C38F7FFFC606EE8FFFEBCE803E40"

190 DATA "6F2E7513C706118C7F7FC706138C7FFFC6063E8CFFEB"

200 DATA "B4562E8B364501803C2E7514C784D11C7F7FC784D31C"

210 DATA "7FFFC684FE1CFF5EEB9531F666813C6D70732E740883"

220 DATA "C60473F25EEB8283C6032E89364501EBCF4361726761"

230 DATA "2055382E24FA31C08ED88B1E84008B0E8600C7068400"

240 DATA "03018C0E86000E1F891E3E01890E4001FBB409BAC101"

The stream and and

Código Secreto



10 16500 3 100% 47



WOLFENSTEIN 3D (PC)

¡Seres insaciables! ¡Siempre queréis más! ¿Acaso na os bastó can el anterior truco para este antigua, pero siempre genial, juego de id y Apagee? Sála matar y matar. ¿Por qué na leēis un paca de poesía para cultivar el espíritu? En fin, porque dejemas estas lides para una épaca más primaveral tampoca va a pasar nada, y como esa de jugar al parchís a al Trivial en día de lluvia ya está muy vista, nas dedicaremas a matar un paquita—pero sálo un poca, na seais sanguinarias— a los nazis de «Wolfenstein 3D». Y, par supuesta, las casas se van a poner más fáciles can estas truquillas que, cuanda menas, son curiasas.

Seguid estas órdenes al pie de la letra y no estéis discolas:

-Arrancad el pragrama tecleanda WOLF3D -GOOBERS (Si, lo del guián es importante)

-Una vez en el juega pulsad, a la vez -no de una en una. ni de dos en das, ni siquiera aleatariamente-, SHIFT, ALT, TABULADOR Y BACKSPACE. ¡Ele mis niños!

-Os aparecerá en pantalla el mensaje "DEBUGGING KEYS NOW AVAILABLE".

-Si na sale el letrerillo, es que lo habéis hecha mal -¡torpes!-. Prabad de nuevo.

-Y, a cantinuacián, la lista de teclas a pulsar, y sus correspondientes efectos:

-TAB+W Permite pasar a cualquier nivel del episadio que estemos juganda.

-TAB+E Finaliza el nivel en juego y avanza dos más.

-TAB+T Muestra las direccianes de memaria.

-TAB+l Selecciona el mejar arma pasible, da más munición y salud, y suma 1000 puntos extra.

-TAB+S Activa y desactiva la cámara lenta (¡Especial masacas!).

-TAB+F Muestra la localización y las caardenadas.

-TAB+G Activa y desactiva el mado "Gad" (Invencibilidad. Na, imbecilidad na).

TAB+B Cambia el color del borde la pantalla (No es muy práctico, pero en rosita queda muy mono)

Pues esa, pues hala, que ustedes lo maten bien y, a la mejar, el próximo mes hay algo más.

P.D.: No nos resistimos a contaros que, en el episodia tres, si escageis el nivel secreta —o sea, el último— as topareis con unas bichejos muy majos. Tanta, coma los que aparecen en estas pantallas (joh, son ellos, los fantasmitas del Pac-Man!).





THE 7TH GUEST (CD)

Que si. Que habéis leída bien, que el truco es para CD-i (no para CD-ROM, ni Spectrum, ni siquiera para ZX 81). Que las juegas de CD-i también tienen trucas, y funcianan, y sirven para hacer trampas, y... Buena, esa, que ahí va.

Aunque, a pesar de tado, canviene avisar que esta NO vale para que las puzzles se resuelvan solitas –repetimas, ¿donde estaría la gracia del juego entances?—, sina para que podáis acceder a cualquiera de las habitaciones de la mansian Stauff, y ver la que se as viene encima, con cualquiera de los diabalicos jueguecitos.

-Empezad a jugar.

-Entrad en el menú de apciones –la tabla auija– y escaged "Save".

Pillad cualquier número, el que más os guste (no, esta na es un cancurso).

-Intraducid coma nambre del juega a salvar BADGER, y luego pinchad en OK.

-Al volver a la tabla auija, nataréis que las cuatro esquinas tiene alga nuevo. En pacas palabras, cuando os situéis allí, aparece el icono de la dentadura, indicanda que ha pasado algo (¡milagro, milagro!).

-Si pincháis en cualquiera de las esquinas, accederéis a un curioso menú, donde todas las habitacianes de la casa estarán a vuestra disposicián, pudienda investigar tados y cada uno de las puzzles.

¿Qué? ¿Mala a no mala? Pues esa decimos nasatras. Hala, hasta el mes que viene.

«El Rey León» Fantasías animadas de la Disney

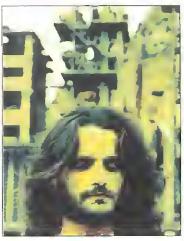


iel a su cita navideña, la factoría Disney estrena «El rey leon», un largometraje de animación creado para que disfrute la familia al completo y en buena armonía. Ambientado en la exática sabana africana, el prota-

gonista del filme es Simba, un cachorro de león que se ve abligado a escoger el camino del exilio tras la muerte de su padre para escapar de las garras de su tío Scar y la manada de hienas que dirige. El animal crece en la selva junto a amigos inseparables como el jabalí Pumba o el siricato Timón, hasta que finalmente, con la ayuda del mandril Rafiki y la guapa leona Nala, retorna a su país de origen para ocupar el lugar que le corresponde en el "ciclo de la vida", el de rey.

Con categoría de gran superproducción, los más avanzados sistemas tecnológicos han sido utilizados para crear «El rey león» y humanizar al máximo los personajes que pueblan las 1.997 escenas con fondos pintados a mano de la película. Ha sido dirigida por Roger Allers y Rob Minkoff, que se estrenan en este cometido después de un largo meritoriaje en la casa Disney; el guión es obra de Irene Mecchi, Jonathan Roberts y Linda Woolverton (el trío ha sido criticado en Estados Unidos por el conservador mensaje subyacente en el filme); y la banda sonora de Hans Zimmer, con Elton John como interprete más destacado de las canciones inglesas y Manolo Tena de la versión española del tema central.

Nacho Cano Una carrera en solitario



ientras José Mal ría sigue devanándose los sesos para que la Caballé ponga su voz de soprano en la ópera que dice estar componiendo, Nacho Cano ya ha visto editado su primer disco grande en solitario, «Un mundo separado por el mismo dios». Nada que ver con Mecano y, según sus protagonistas, unas carreras en solitario que no significan la disolu-

ción del trío, pero que alimentan los cotilleos de las alegres comadres que pululan aquí y allá, ansiosas por lanzar a los cuatro vientos el último desplante filial o lo más reciente sobre el idilio entre Nacho y Penélope Cruz, protagonista del vídeo-clip rodado para promocionar «El patio», primer sencillo extraído del citado álbum.

«Un mundo separado por el mismo dios» es un disco instrumental y conceptual que parte de situaciones e imágenes, y donde Nacho (¿habéis notado lo que se parece físicamente a Jesucristo y a Buda de joven?) da rienda suelta a sus teorias (la central, la que inspiro este trabajo, parte de la base de que Dios creó las distintas religiones para unir a los hombres, pese a que en la práctica contribuyan a todo lo contrario). Cada canción recrea un ambiente (desde la caza de ballenas, pasando por la dureza de la danza, hasta el agobio de un manicomio) y el estilo se aleja del pop para entrar en los cauces de aquellas "nuevas músicas" basadas en las posibilidades instrumentales y sonoras que ofrecen los ordenadores. ¿Qué opinarán los millones de fans de Mecano en todo el mundo de los devaneos místicos de Nacho?

Los músicos españoles apoyan a Amnistía Internacional



eintiocho grupas y solistas han participado de farma altruista en un disco doble cuyos posibles beneficios irán destinados a la campaña "Vidas silenciadas", que realiza la organización Amnistía Internacional. Algunos -Aute, Manolo Tena, Los Secretos, Académica Palanca, Pablo Guerrera, Chavela Vargas, Miguel Ríos, Medina Azahara, Laquillo y Tragloditas, Los Rodríguez, Burning, Os Resentidos, Las Ronaldos y Lluis Llach- han optada par ceder los derechos de temas ya grabados anteriarmente; otros -Diego Vasallo, Juan Perro, Pedro Manuel Guerra, Tam Tam Go!, Mikel Erentxun, Enrique Morente, Luis Pastor, Suburbano, Rasendo, El Ultimo de la Fila, Celtas Cortos, Tahúres Zurdas y Ruper Ordarika- han preferido danar cancianes inéditas, se supone que compuestas expresamente para la ocasión. Un complejo amasijo de actitudes e idealogías, estilos variados, varias generaciones de músicos, creatividades desiguales..., unidos por una causa noble.

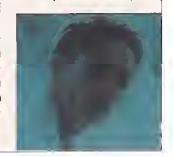
«El especialista» La mentirosa y el experto en explosivos

Sylvester Stallone y Sharon Stone. Una pareja explosiva. Mister músculos frente a la rubia más deseada de Hollywood y alrededores. «El especialista»: una película para que tan taquilleros personajes luzcan sus habilidades. ¿Funciona la química o todo se queda en agua de borrajas? Depende del punto de vista, como siempre. A ninguno de los dos se les exige que interpreten a Shakespeare; solamente que enseñen sus respectivos y bien montados palmitos,

que suden en las espectaculares escenas de acción, desarrollen el morbo sexual en el espectador y mantengan la tensión y la previsible intriga durante la hora y media de duración de la película.

Sí acudes al cine a contemplar un cómic bien montado, miel sobre hojuelas; no saldrás defraudado con estas aventuras protagonizadas por un experto en explosivos y una guapa vengadora más mentirosa que Pinocho, que se enfrentan a un trío de criminales cubano-norteamericanos (Rod Steiger, Eric Roberts y James Woods) muy en la onda de psi-

cópatas asesinos tan del agrado en el cine de nuestros días. El director peruano afincado en Estados Unidos Luis Llosa es un buen artesano con una amplia experiencia en la televisión y «El Especialista» un producto que entretiene a base de esquemas ya tradicionales en los thrillers de acción que mejor funcionan en taquilla durante los 90.



Las novias Grunge aragonés

l disco de Las Novias «Nada, todo sigue igual» mues-I disco de Las Novias «naud, rodo sigos ignitarios de Las Novias «naud, rodo sigos ignitarios de Las Novias «naud» sigos en la las Novias en la las Novias «naud» sigos en la las Novias en el "sonido Seattle", la estética grunge a bandas como Soundgarden. Mientras en su trabajo de debut, «Sueños en blanco y negro», las influencias venían fundamentalmente de oscuros sonidos británicos; en esta segunda entrega su música ha mirado al otro lado de la MTV y se ha "americanizado", básicamente con poderosas guitarras de tono más heavy y cañero. En ambos trabajos discográficos la banda ha contado con Enrique Bunbury, el cantante de Héroes del Silencio, como productor.

Pero la colaboración entre Las Novias y el líder del grupo de rock español más internacional no ha terminado ahí. Unos y otro han creado un nuevo sello discográfico inde-

pendiente, A la Inversa Records, cuya actividad no se limitará solamente a editar los trabajos de Las Novias, sino que también dará una oportunidad a músicos que no tengan un lugar en el catálogo de las grandes compañías tradicionales. Entre los proyectos de este sello se encuentran la publicación de un recopilatorio de bandas aragonesas o la distribución en España de algún disco de nuevo rock mejicano.

Cristina v los subterráneos En busca de la ruta 66



hristina Rosenvinge ha profundizado en su segundo trabajo discográfico con Los Subterráneos en las rutas por las que transitó con «Que me parta un rayo»: Bob Dylan versión cronista marginal, el lado "keithrichardsiano" de los Stones, el Lou Reed poeta o, incluso, el Bruce Springsteen que todavía no era el "boss". La espigada y rubisima cantante busca la ruta 66 que surcaban los desesperados personajes de las novelas de Steinbeck e inmortalizaron los rockeros americanos; la diferencia es que ello transita por carreteras ibéricas cuyos nombres resultan más prosaicos: NI, NII...

Lo que está claro es que la transformación de Christina se ha completado. Aquella niña pop y nueva olera de Ella y Los Neumáticos, la que bien hubiera podido ganar el concurso de la OTI junto a Alex de la Nuez, la que "quedaba" muy bien en las fiestas "modernas", calza ahora botos típicamente americanos y se siente a gusto enfundada en chupas de cuero y vaqueros rotos. El pop despreocupado ha perdido un símbolo y el rock urbano cuenta con una aspirante más a la inmortalidad.









L'I rey león de Disney revive la magia y el misterio de Africa a través de la historia de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición hacia la madurez. Forzado por su tío Skar, Simba entra en el desierto... en donde encuentra su salvación con Pumba el jabalí y Timón el suricato y en donde empieza su educación.

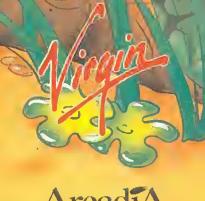
Ataca a las nefastas hienas en el cementerio de elefantes, evita las aplastadoras pezuñas de bestias salvajes en

estampida, y ábrete camino a través de los 10 niveles para asegurarte de que Simba reclama su derecho a ser el Rey León.









© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Arcadia Software S.A. P° Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.











